Recopilación de recursos sobre Japón

Volumen 1

Conceptos y características generales del país

ÍNDICE

Datos generales de Japón 7

El yen 21

La Familia Imperial Japonesa 29

La figura del Primer Ministro 31

El sintoísmo 41

El sistema educativo japonés 45

Los barrios (o ciudades satélites de Tokyo) 51

La gastronomía japonesa 57

El Monte Fuji. El pico más alto y visitado 65

Los sakura. Árboles de cerezo. 69

Las aves endémicas y migratorias 73

El bosque de Aokigahara 77

Los terremotos en Japón 79

Shiba Inu y Akita Inu 83

La literatura japonesa 87

El haiku 91

El Manga y el Anime 101

El Ukiyo-e 107

Los Yokai. Las criaturas del folklore japonés 111

Las obras Kabuki 117

La historia del cine japonés 121

Los kaiju 129

Los instrumentos de música tradicionales 133

El J-pop 137

El enka 149

La fiebre por el karaoke 151

El sumo 155

El puroresu (la lucha libre japonesa) 159

El béisbol, el deporte más popular 163

Los Samurai 167

Las Geisha y las Maiko 193

Kokudoshi. La epidemia silenciosa 197

La Yakuza. Una organización criminal en decadencia 201

Keiretsu y el milagro japonés 205
Las tasas de suicidio 207
Los sin techo 211
El respeto a la tercera edad 213
Los salaryman 221
El metro de Tokyo 225
El tren bala 229
Los matsuri, o festivales y festividades 251
El pachinko. El juego que saca tu lado más ludopático 255
El origami 261
Evolución de los videojuegos en Japón 263
Los 5 juegos de mesa más populares 267
Visitar un onsen 271
Los medios de comunicación 275
Los programas de entretenimiento 279
La superpoblación de máquinas expendedoras 281
Leyes extrañas y otras no tanto 285

Nota del recopilador

Llevaba bastante tiempo pensando en crear este recopilatorio, ya que muchas veces se me hace tedioso consultar material vía online y hay ocasiones que se pierde mucho tiempo en encontrar la información concreta que andas buscando, más aún cuando sobrepasas la frontera del castellano y debes consultar fuentes en inglés o japonés. Sigo manteniendo aún la, cada vez más olvidada, costumbre de palpar con mis propias manos la información de manera física, costumbre que igualmente sigo con los libros o la prensa y, tengo contrastado que, al menos en mi caso, la información la almaceno mejor si la consulto en material físico, de ahí que mi objetivo final de este recopilatorio sea tenerlo a mi disposición impreso en mi estantería. Seguramente a las personas que les guste disfrutar de todas las sensaciones que se captan con un buen libro en sus manos me entiendan perfectamente.

Tras la finalización de este trabajo recopilatorio, he decidido ponerlo a su disposición porque creo conveniente que la información se debe difundir de manera gratuita y todo el mundo tiene derecho a disponer de ella.

Recuerde que todo el mérito de este recopilatorio queda otorgado a aquellas personas que, desinteresadamente han redactado todos estos artículos, al igual que yo, de manera asimismo desinteresada pongo esta información a su disposición, aunque mi mérito es nulo, en comparación con el de todos estos redactores y redactoras y editores anónimos de Wikipedia. Desde este mismo medio le invito a visitar todas aquellas fuentes originales, mostradas en la última página del presente, donde podrá encontrar mucho más material relacionado con el país del sol naciente, ya que mi objetivo, aparte de que este recopilatorio le sirva como adquisición de conocimientos, también sea una ventana para publicitar todos estos recursos web, los cuales le aseguro que son fabulosos.

En este primer volumen los artículos recopilados se centran en una temática más generalista y popular de Japón. Es probable que muchos de estos artículos les resulten de sobra conocidos, pero aún así hay adiciones interesantes en cada uno de ellos para que pueda expandir más aún sus conocimientos sobre dichos temas. En futuros volúmenes ahondaremos en temáticas más específicas y probablemente estén estructurados dichos recopilatorios por temática, para hacer de su consulta algo menos farragoso.

Para finalizar, me gustaría pedirle que, si usted recibe este recopilatorio, lo difunda entre sus conocidos y/o aquellas personas que usted crea conveniente que pueda resultarle esta información interesante.

Que disfrute de la lectura.

Jorge Caña, julio de 2022.

Datos generales sobre Japón

En primer lugar, sabemos que está en Asia, pero precisamente en Asia Oriental, no es a la ligera que digan "Japón está al otro lado del mundo". Su superficie, en kilómetros cuadrados (Km²), es igual a 377 930, no es bueno preguntar cómo lo saben.

Un dato interesante es la población que vive en Japón (en 2017), eran 127.484.000 personas, así es, no en vano tienen un grave problema de hacinamiento.

Su densidad de población (en 2017) alcanzó los 349,7 habitantes/km². A modo de comparación, Estados Unidos en 2017 tenía una densidad de población de 32,21 habitantes/km², mientras que Brasil, en 2017, también tenía 24,81 habitantes/km².

Ahora datos menos obvios. Para empezar, la proporción de mujeres y hombres es de 95,4 mujeres/100 hombres. La población de la capital Tokio es de 9.237.000 personas en 2015. La moneda de Japón es el yen.

Para aquellos que ven anime, esta no es una noticia nueva, pero vale la pena estar aquí de todos modos. El tipo de cambio del yen (por dólares estadounidenses) es 116,8. O para facilitar la comprensión, 1 yen japonés equivale a 0,00856164383561 (redondeado a 0,0086) dólar estadounidense (en 2017).

- Capital: Tokio
- Población: + - 127.000.000 habitantes
- Régimen de gobierno: monarquía parlamentaria
- Monarca: Emperador Akhito
- Religión: Sintoísta, budismo
- Idioma: Japonés, nihongo, 日本語
- Moneda: yen, yen, en, 円

La bandera

La bandera de Japón muestra un círculo que representa el Sol y se ha utilizado desde 1870. La bandera de Japón tiene una forma rectangular blanca con un gran disco rojo en el centro con un tamaño de 2: 3. Se le llama oficialmente Nisshōki [日章旗 bandera solar], aunque es más conocido como Hinomaru [日の丸 disco solar].

La economía

Después de la información general, pasamos a la información centrada en la economía de esa nación. No pretendo convertir esto en un libro de matemáticas, donde vemos miles de números y pocas letras, sin embargo, cuando discutimos cosas como economía, es necesario.

Para empezar, necesitamos saber que el PIB japonés en 2017 fue de 4.383.076 millones de yenes, con una tasa de crecimiento anual del PIB del 1,2%. Sí, un gran país necesita números que coincidan. Todo este dinero tiene su origen, y Japón tiene 3 sectores principales, estos son:

Agricultura: este sector es pequeño en Japón en comparación con Brasil o Estados Unidos, pero tiene su importancia relevante. Este sector aporta un 1,2% a la economía. Este sector también es responsable de generar 3.7 de los empleos en el país.

Industrias: responsable de gran parte de los ingresos del país. Este sector por sí solo aporta el 26,4% de la economía, después de todo, este país es famoso por sus grandes fábricas y su mano de obra disciplinada. Con esta dimensión, la industria japonesa genera el 26,5% de los puestos de trabajo del país.

Servicios y otras actividades: a pesar de estar enumerado en un solo tema, este sector incluye varias ramas y se extiende a decenas o cientos de otros negocios, que incluyen sectores de TI, ingeniería, desarrollo, investigación, etc.

Varios otros, pero no es relevante especificarlos ni su información. Por lo que se enumera solo como un tema. Estos sectores son responsables de un gran porcentaje de la economía, que alcanza el 72,4% de los ingresos y genera el 69,8% de los puestos de trabajo. Este, como en muchos otros países, es el principal sector en Japón.

Comercio internacional

Finalmente, veremos algo de información sobre el comercio de Japón con otros países, este es un tema interesante, ya que Japón pasó cerca de 200 años en una especie de aislamiento. Solo salió de él a mediados del siglo XIX. Pueden parecer 150 años, pero para la historia de un país, tiene un efecto gigantesco.

Si comparamos, la Segunda Guerra Mundial tiene casi 80 años, la Primera Guerra Mundial tiene casi 100 años y afectan constantemente las relaciones internacionales y diversas políticas en todo el mundo. De todos modos, vayamos a eso.

Los principales socios comerciales de Japón son China y Estados Unidos, los dos se turnan para liderar esta asociación con Japón en las importaciones y exportaciones. En el caso de las importaciones desde Japón, China lidera con el 25,8% del total realizado por Japón, EE.UU. ocupa el segundo lugar con el 11,4% del volumen total.

En cuanto a las exportaciones, el escenario se invierte, con EE.UU. a la cabeza con el 20,2% del total y China a continuación con el 17,6%. Estos datos son del año 2016.

Balanza comercial

Balanza comercial, es un término que se utiliza para designar la relación entre importaciones y exportaciones que un país realiza durante un período de tiempo, en nuestro caso usaremos año como ese período.

Japón exporta más de lo que importa, esto genera un superávit, lo cual es sumamente importante para el país, ya que muestra y define la fortaleza de la economía, es decir, a más exportaciones más crece la economía y más se hace, afectando así a todo el país a todos los niveles. Poniendo números tenemos lo siguiente:

- Tráfico de importación realizado por Japón: 606.924.000.000 dólares americanos;
- Tráfico de exportación realizado por Japón: 644.932.000.000 dólares americanos;

Con estos dos números se genera un tercero, que es la resta de exportaciones por importaciones. Si el resultado es positivo, lo llamamos superávit, si es negativo, lo llamamos déficit. En el caso de Japón, hay un superávit de 38.008.000.000 de dólares estadounidenses. Un número relativamente alto.

Idiomas que se habla en Japón

El idioma más hablado en Japón es el japonés, que se divide en varios dialectos y el dialecto de Tokio se considera japonés estándar.

Además del idioma japonés, los idiomas ryukyuenses se hablan en Okinawa y partes de Kagoshima en las Islas Ryukyu. Junto con el japonés, estos idiomas forman parte de la familia de idiomas japoneses, pero son idiomas separados y no son mutuamente inteligibles con el japonés o entre sí. Todos los idiomas Ryukyuenses hablados están clasificados por la UNESCO como en peligro de extinción.

En Hokkaido, existe el idioma ainu, que es hablado por el pueblo Ainu, que es el pueblo indígena de la isla. Las lenguas Ainu, de las cuales el Ainu de Hokkaido es la única variedad existente, están aisladas y no pertenecen a ninguna familia lingüística. Desde el período Meiji, el japonés se ha vuelto muy utilizado entre los ainu y, en consecuencia, las lenguas ainu han sido clasificadas en peligro crítico por la UNESCO.

Además, idiomas como el orok, el evenki y el nivejí que se hablan en el sur de Sajalín, antes controlado por los japoneses, están cada vez más amenazados. Después de que la Unión Soviética tomó el control de la región, los hablantes de estos idiomas y sus descendientes emigraron a las islas japonesas. Estas comunidades todavía existen en pequeñas cantidades.

Solamente el japonés goza de vitalidad y aceptación en las islas que conforman el país, las demás se encuentran en peligro de desaparición debido a su posición marginal. También en Japón es común el uso de otras lenguas como coreano, mandarín, español, inglés y francés.

El japonés

Ubicación geográfica de la lengua japonesa

El idioma oficial de Japón es el japonés y tiene su base en el inicio del período Yayoi. Se sostiene que las poblaciones de este período provenían de China y de la península de Corea a través de barcos; las principales influencias culturales fueron China, Corea, Siberia y Mongolia. Es una de las lenguas más usadas del planeta; en 1985 se estimaron 121.050.000 de hablantes en solo Japón, en 2009 tiene alrededor de 125.000.000 hablantes.

El japonés tiene varios dialectos, es decir, distintos modos de hablarse a lo largo del territorio, pero la lengua franca de Japón es una forma llamada *hyōjungo* (標準語), que literalmente significa 'lenguaje estándar' y que está basada en el habla de Tokio, la capital del país, pero tomó su propia dirección y se convirtió en uno de los dialectos japoneses, llamado *hōgen* (方言).

Además de los caracteres chinos, la lengua japonesa desarrolló dos sistemas de escritura, el *hiragana* y el *katakana*. El *hiragana* se usa para palabras japonesas indígenas o domésticas (por ejemplo, さくら 'cereza'). El *katakana* se usa para todas las palabras extranjeras que no sean de origen chino, アメリカ (América), アップデート (actualización).

Desde la época Kamakura hasta la época Tokugawa, también llamada "Edo", la lengua japonesa creció sin mucha influencia extranjera. Su desarrollo estuvo aislado, con la excepción de la llegada de los *Nan-Banjin* (los bárbaros del sur) los portugueses y después los neerlandeses.

El japonés se modernizó con la revolución Meiji, una serie de conflictos armados que acabaron con el Shogunato Tokugawa. Durante este periodo, el nuevo gobierno japonés restauró el reino del Emperador como gran líder del país y al mismo tiempo el nuevo gobierno se modernizó a sí mismo, a las escuelas y a su tecnología militar enviando muchos alumnos a estudiar en el extranjero, (EE. UU., Inglaterra, Francia, Alemania).

El movimiento nacional para modernizar el país con el préstamo de conceptos e ideas extranjeras afectó a la lengua japonesa. Por la influencia ibérica de hacer y comer pan existe la palabra "pan" tanto en japonés como en español o portugués. Desde este periodo se usa mucho el alfabeto Katakana, para palabras extranjeras como "Pan", "Arubaito" ("trabajo" en japonés con origen de Arbeit en alemán).

Con la caída del Imperio japonés después de la Segunda Guerra Mundial, Japón recibió influencia estadounidense en contraste con el resto de países de Asia, con la excepción de la India, Pakistán, Hong Kong, Filipinas, Corea del Sur y Malasia.

Dialectos regionales el Idioma japonés 日本語

Si bien a lo largo de la historia siempre ha existido una lengua estándar japonesa usada ampliamente a lo largo del territorio, al menos para usos formales, esta lengua ha convivido siempre con variedades japónicas regionales. El dialecto de la Región de Kantō en el que se basa el japonés estándar, está basado en la forma de hablar culta de Tokio y se considera un idioma formal y cortés, el cual se habla en la subprefectura de Hachijō principalmente en Aogashima y Hachijojima, y la isla de Okinawa y otras islas menores.

El dialecto de la Región de Kansai hablado en la Región de Kinki que comprende Kioto, Osaka, Kōbe y Wakayama, este dialecto suele ser más directo y tiene una pronunciación más fuerte.

El abandono de los dialectos

Con la extensión de la educación formal y la difusión de los *mass media*, las poblaciones de las regiones que tenían dialectos con mucha influencia como Kyushu y Okinawa han abandonado progresivamente el uso de la variante vernácula y han adoptado la lengua de la Región de Kantō porque se enseña en las escuelas, se usa en la televisión, en la música, y porque el idioma de Kanto (標準語ー Hyojungo, idioma oficial) se puede usar en cualquier parte de Japón e, incluso, se puede usar con los hablantes de japonés de América (Brasil, Perú, EE. UU.) y Europa.

La lengua japonesa ha crecido como lengua de estudio para los negociantes de la industria automotriz, financiera, transacciones internacionales. Varios estudiantes en los años 1990 en Corea del Sur, China, Taiwán, Estados Unidos, Perú, Brasil, Inglaterra, Alemania, Francia y España han estudiado japonés a profundidad para mejorar sus carreras en finanzas, negocios internacionales o ingeniería.

Idioma ainu

En norte extremo de Japón, en la provincia de Hokkaido, las Islas Kuriles y Rusia, subsiste el idioma ainu, se le considera una lengua aislada. Muchos arqueólogos y expertos en las migraciones prehistóricas creen que los indígenas ainu son originalmente de Siberia, y llegaron a ocupar el norte de Japón. Hace muchos más años fueron conocidos por el nombre de los ezo. Se postula que el idioma ainu es cercano a los idiomas del norte de Hokkaido, como los de la península de Kamchatka, y posiblemente tiene algunas relaciones lingüísticas con los aleutianos y los esquimales de América. Se postula que todo Japón fue ocupado por los ancestros de los ainu y los de okinawa, bajo la cultura jomon. Ahora la población ainu es muy baja y la mayoría está ya mezclada con la etnia japonesa predominante. Ahora quedan muy pocos ainu que realmente utilicen su lengua originaria. Sin embargo, el Gobierno japonés ha ayudado a los ainu con derechos e iniciativas para proteger su cultura, derechos autóctonos, y su lengua. Tiene un estimado de 15 000 de hablantes distribuidos en 19 dialectos entre los que se destacan, el dialecto Taraika, El dialecto Ezo también llamado el habla de Hokkaido y el dialecto Kuril. Otro dialecto, el dialecto sajalín desapareció al morir su último hablante en 1994.

Lenguas ryukyuenses o shiuha

Las Lenguas ryukyuenses se ubican al sur de Japón y pertenecen la familia de lenguas japónicas Las principales son las lenguas de Okinawa que tienen su base en el reino Ryukyu que fue independiente de Japón hasta la época de

la revolución Meiji. Tiene un total de un millón de hablantes distribuidos en numeras lenguas y cada una de estas en dialectos.

Idioma de Okinawa

Al sur de Japón, todos sus dialectos, como Kagoshima y de Tsushima son ininteligibles con los de Kansai y Kanto.

El idioma central de Okinawa

Es la mayor de esta familia con un total de 984.285 hablantes, alrededor del 1% de la población de Okinawa. Se habla en el centro y el sur de Okinawa, en las islas Kerama, Kume-jima, Tonaki, Aguna. También se le llama Idioma de Okinawa y Luchu; se le conocen cuatro dialectos Shuri, Naha, Torishima, Kudaka.

Idioma kunigami o idioma norteño de Okinawa

El Idioma kunigami tiene tan solo 5.000 hablantes y es hablado en el centro y norte de Okinawa y en las islas Iheya, Izena, Ie-jima y Sesoko. Se le conoce el dialecto Nago.

Kikai

Tiene 13.066 hablantes y se habla al noreste de Okinawa y en la isla de Kikai. Se le conoce como el dialecto Onotsu.

Idioma Amami del Norte

Al Idioma amami también se le llama Amami-Osima del Norte, Oshima, u Osima. Tiene 10.000 hablantes; se habla al noroeste de Okinawa y al norte de la isla Amami-oshima. Tiene varios dialectos entre los que se encuentra Naze, Sani que son inteligibles con dialectos de otras lenguas y con el japonés.

Amami del Sur

Es una lengua mucho menor que la lengua Amami del Norte, tan solo cuenta con 1.800 hablantes distribuidos al norte de Okinawa, al sur de Amami-oshima, Kakeroma, Yoro y las islas Uke. Se le conoce como el *dialecto Tanegashima*, el *dialecto Yakushima*, el *dialecto norteño de Oshima*, el *dialecto sureño de Oshima* y el *dialecto de Yoron*, con menos de mil hablantes.

Toku-No-Shima

El idioma Toku-No-Shima se habla al norte de Okinawa y en la isla Toku-no-shima; tiene 5.100 hablantes y es inteligible con el japonés y cualquiera de las lenguas ryukyuenses.

Oki-No-Erabu

Se habla en la región central de Okinawa y en la isla Oki-no-erabu. Tiene 3.200 hablantes y dos formas de hablarse, el habla del este y el habla del oeste, ambos dialectos son comprensibles entre sí, pero no es inteligible con las demás Lenguas ryukyuenses ni con el japonés.

Idioma miyako 宮古語

El Idioma miyako tiene un total de 67.700 hablantes. Se ubica al sur de Okinawa; en las islas Miyako, Ogami, Ikema, Kurima, Irabu, Tarama y las Islas Minna. Tiene una gran cantidad de dialectos entre los que destaca Miyako, Jima (Hirara, Ogami), Irabu-Jima y el Tarama-Minna; Ninguno de ellos es inteligible con las demás lenguas ryukyuenses ni el japonés; entre los dialectos listados hay diferencias notorias pero la comunicación no es imposible.

Idioma yaeyama 八重山語

El Idioma yaeyama Es hablado por 47.000 personas al sur de Okinawa; en las islas Ishigaki, Iriomote, Hatoma, Kohama, Taketomi, Kuroshima, Hateruma, Aregusuku. También se le llama Yayeyama. Está muy diferenciado de otras lenguas y se le emparenta frecuentemente con Idioma yonaguni; tiene muchos grupos dialectales tales como Ishigaki, Kabira, Shiraho, Taketomi, Kohama, Hatoma, Sonai, Kuroshima, Hateruma.

Idioma yonaguni 与那国語

El Idioma yonaguni es un idioma en decadencia, solo lo hablan 1.000 personas al sur de Okinawa; en la isla Yonaguni. Se le emparenta con el Idioma yaeyama.

Idioma orok

El idioma orok surgió antes de la era común. Los registros muestran que se utilizó durante la última parte del período Edo en Hokkaido, Karafuto y las Islas Kuriles; sin embargo, solo existen unos pocos hablantes.

Idioma nivejí

Al igual que Orok, el idioma nivejí se hablaba en Hokkaido, Karafuto y las Islas Kuriles, pero también a lo largo del río Amur. Se desconoce si los hablantes de nivejí todavía permanecen en Japón.

¿Podrías reconocer el mapa de Japón?

Si eres un amante de la cultura japonesa seguramente sí puedes reconocer sin problemas el mapa de Japón. Este país es insular y se encuentra al este de Asia y está situado en el Océano Pacífico. Al oeste de esta isla se localiza Rusia, China, Corea del Norte y Corea del Sur.

Si eres un conocedor de Japón, sabrás que es una isla alargada con una organización territorial y divisiones políticas totalmente diferentes a las de México. Pero si apenas te estás adentrando a la cultura japonesa, ¡nosotros te ayudamos con este mapa de Japón!

Te echaremos la mano para que comprendas un poco mejor cómo es la organización territorial establecida en este país.

¿Cómo se divide Japón?

Japón se divide en 8 regiones: Hokkaidō, Tōhoku, Chūbu, Kantō, Kansai, Chūgoku, Shikoku y Kyūshū. En el mapa se puede apreciar que cada región está señalada con un color distinto. Cada una de estas regiones está compuesta por varias prefecturas (las cuales están enumeradas en el mapa). Sin embargo, Hokkaidō es una región que al mismo tiempo se considera una prefectura.

Japón está dividido en 47 prefecturas en total, las cuales puedes ver en este mapa de Japón, cuyos nombres están señalados con números. ¿Reconoces alguna prefectura? En cada una de estas prefecturas se encuentran varias ciudades, pueblos, villas y/o distritos rurales. Cabe mencionar que, aunque Tokio es una prefectura, también es la capital de Japón y es la megaciudad más poblada del mundo.

Las prefecturas

Cuando nos referimos al término “prefectura”, no podemos compararlo con el concepto de “estado”, como lo son Jalisco, Puebla, Sonora, Chiapas, etc., pues, aunque necesitamos una referencia conocida para entender qué es una prefectura, es necesario comprender que Japón posee una cultura totalmente distinta a la de México. Muchas veces no podremos encontrar términos parecidos al español. Así que no olvidemos que en Japón no se utilizan los términos “estado” ni tampoco “municipio”.

A continuación, te mostramos una tabla con el nombre de todas las prefecturas con su respectiva Capita, Región e isla a la que pertenecen.

Prefectura	Japonés	Capital	Región	Isla
Hokkaidō	北海道	Sapporo	Hokkaidō	Hokkaidō
Aomori	青森県	Aomori	Tōhoku	Honshū
Iwate	岩手県	Morioka	Tōhoku	Honshū
Miyagi	宮城県	Sendai	Tōhoku	Honshū
Akita	秋田県	Akita	Tōhoku	Honshū
Yamagata	山形県	Yamagata	Tōhoku	Honshū
Fukushima	福島県	Fukushima	Tōhoku	Honshū
Ibaraki	茨城県	Mito	Kantō	Honshū
Tochigi	栃木県	Utsunomiya	Kantō	Honshū
Gunma	群馬県	Maebashi	Kantō	Honshū
Saitama	埼玉県	Saitama	Kantō	Honshū
Chiba	千葉県	Chiba	Kantō	Honshū
Tokio	東京都	Shinjuku	Kantō	Honshū
Kanagawa	神奈川県	Yokohama	Kantō	Honshū
Niigata	新潟県	Niigata	Chūbu	Honshū
Toyama	富山県	Toyama	Chūbu	Honshū
Ishikawa	石川県	Kanazawa	Chūbu	Honshū
Fukui	福井県	Fukui	Chūbu	Honshū
Yamanashi	山梨県	Kofu	Chūbu	Honshū
Nagano	長野県	Nagano	Chūbu	Honshū
Gifu	岐阜県	Gifu	Chūbu	Honshū
Shizuoka	静岡県	Shizuoka	Chūbu	Honshū
Aichi	愛知県	Nagoya	Chūbu	Honshū
Mie	三重県	Tsu	Kinki	Honshū
Shiga	滋賀県	Otsu	Kinki	Honshū
Kioto	京都府	Kioto	Kinki	Honshū
Osaka	大阪府	Osaka	Kinki	Honshū
Hyōgo	兵庫県	Kobe	Kinki	Honshū
Nara	奈良県	Nara	Kinki	Honshū
Wakayama	和歌山県	Wakayama	Kinki	Honshū
Tottori	鳥取県	Tottori	Chūgoku	Honshū
Shimane	島根県	Matsue	Chūgoku	Honshū
Okayama	岡山県	Okayama	Chūgoku	Honshū
Hiroshima	広島県	Hiroshima	Chūgoku	Honshū
Yamaguchi	山口県	Yamaguchi	Chūgoku	Honshū
Tokushima	徳島県	Tokushima	Shikoku	Shikoku
Kagawa	香川県	Takamatsu	Shikoku	Shikoku
Ehime	愛媛県	Matsuyama	Shikoku	Shikoku
Kōchi	高知県	Kochi	Shikoku	Shikoku
Fukuoka	福岡県	Fukuoka	Kyūshū	Kyūshū
Saga	佐賀県	Saga	Kyūshū	Kyūshū

Nagasaki	長崎県	Nagasaki	Kyūshū	Kyūshū
Kumamoto	熊本県	Kumamoto	Kyūshū	Kyūshū
Ōita	大分県	Oita	Kyūshū	Kyūshū
Miyazaki	宮崎県	Miyazaki	Kyūshū	Kyūshū
Kagoshima	鹿児島県	Kagoshima	Kyūshū	Kyūshū
Okinawa	沖縄県	Naha	Kyūshū	Ryūkyū

<u>Las 8 regiones de Japón</u>

Como ya mencionamos, el mapa de Japón está dividido en 8 regiones, las cuáles presentamos a continuación con una descripción de las principales características de cada una.

1. Región Hokkaidō:

Es la segunda isla más grande de Japón, su ciudad principal es Sapporo y está formada por una serie de islas que son Rishiri, Rebun, Okushiri, Teuri, YagishirI, Oshima Oshima y Oshima Kojima.

El clima es muy diferente del resto de Japón; por lo regular es más fresco en verano, con temperaturas de 22°C cuando hay más calor y es muy frío en invierno, hasta los -12°C.

¿Qué hay en Hokkaido?

Sus atracciones turísticas principales son, la ciudad de Sapporo en la que está el museo de la cerveza, el parque Odori, la fabrica de chocolate, el monte Moiwa y según los turistas aquí puedes probar el mejor cangrejo del mundo. Dato curioso, en Sapporo vive más de la tercera parte de la población de toda la prefectura de Hokkaido, por lo que si eres muy aventurero puedes visitar los pueblos más lejanos a esta ciudad, que se han mantenido congelados en el tiempo, sumamente tradicionales y muy solitarios.

2. Región Tōhoku:

Esta región está compuesta por las siguientes prefecturas: Aomori, Iwate, Miyagi, Akita, Yamagata y Fukushima.

Es una región más que nada agrícola, hasta un 70% de sus tierras son fértiles, por lo que está llena de campos de arroz, sumando la cuarta parte de los cultivos de arroz de todo Japón.

El clima se conforma por largos inviernos y cortos veranos y apenas aparecen rasgos característicos de la primavera y el otoño.

Principales sitios turísticos:

Aqui puedes encontrar la cordillera Shirakami Sanchi que es un gran bosque de hayas virgen declarado Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO en 1993. En Yamagata se encuentran los famosos *Onsen* o pueblos que son una especie de balneario de aguas termales, también se encuentra la ruta de peregrinación de las tres montañas, la ruta de senderismo más larga e impresionante del mundo.

3. Región Kantō:

Aquí se encuentran las siguientes prefecturas: Ibaraki, Tochigi, Gunma, Saitama, Chiba, Tokio y Kanagawa.

Está región a diferencia de la anterior, no tiene nada de rural, es completamente urbana, tecnológica y llena de vida, es la región de la actual capital de país.

4. Región Chūbu:

Esta región tiene muchas prefecturas distintas: Niigata, Toyama, Ishikawa, Fukui, Yamanashi, Nagano, Gifu, Shizuoka y Aichi.

Chūbu tiene contacto con el Mar de Japón y también con el Océano Pacífico, así que su clima está dividido a la mitad, la parte del Mar de Japón tiene muy fuertes nevadas, sin embargo, la que colinda con el Océano Pacifico tiene un clima similar al que tenemos en América.

Es aquí donde se encuentra la planta principal de Toyota Motors y también la de Yamaha, además de tener una de las plantaciones de arroz más grande de Japón, es considerado un territorio industrial y de producción. Pero aún así cuenta con lugares turísticos como el Monte Fuji conocido a nivel mundial como un emblema del país nipón, también se encuentra la ciudad de Nagoya, la ciudad sede del Pokemon Center y el museo de Toyota, así como el Lego Land Resort y el futuro parque temático de Studio Ghibli.

5. Región Kansai:

Kansai también conocida como Kinki, cuenta con 7 prefecturas que son: Mie, Shiga, Kyoto, Osaka, Hyogo, Nara y Wakayama.

Es la segunda zona más importante de Japón en términos industriales, además es altamente turística al albergar la antigua capital del país nipón y una de las ciudades favoritas por los turistas, Osaka. El clima en esta región es similar al de Chūbu, aunque un poco más cálido y menos duro.

¿Qué visitar en la zona del Kansai?

Principalmente la hermosa ciudad de Kyoto, dentro de sus principales atractivos turísticos se encuentra el templo Fushimi Inari-Taisha ó templo de las mil puertas y el Barrio de Gion que es el hogar de las geishas más tradicionales. Por otro lado, en la prefectura de Mie también puedes encontrar el Museo Ninja de Igaru. También puedes pasear por el enorme bosque de bambú de Arashiyama.

6. Región Chūgoku:

La región de Chūgoku cuenta con solo 5 prefecturas: Tottori, Shimane, Okayama, Hiroshima y Yamaguchi.

Es una zona montañosa por lo que hay mucho viento, lo que la vuelve un lugar ideal para apreciar el Momiji, la caída de las hojas en otoño, además es una región marcada por la historia y una importante área industrial y comercial.

Las principales atracciones turísticas de esta región se concentran en la prefectura de Hiroshima, desde la isla de Miyajima y su puerta Torii flotante que fue declarada Patrimonio de la Humanidad en 1996, hasta la misma ciudad de Hiroshima.

7. Región Shikoku:

Esta es la región mas pequeña de Japón, comprendida tan solo por cuatro prefecturas: Tokushima, Kagawa, Ehime y Kochi.

Es un territorio muy poco urbano o industrial, es más bien algo clásico, antiguo y tradicional. El clima de la zona es subtropical, o sea, húmedo y caliente, el invierno se mantiene con una mínima de 13°C.

Está rodeada por una ruta de peregrinación budista de 1,200 km con 88 templos, que honra al monje Kukai del siglo IX, misma que es su más reconocido atributo, ya que muchos turistas viajan a esta isla en especifico solo con la idea de recorrer esta ruta templo por templo, desde los que hay en las zonas rurales hasta las urbanas.

8. Región Kyūshū:

Aquí se encuentran las prefecturas de Fukuoka, Saga, Nagasaki, Kumamoto, Ōita, Kagoshima y Okinawa.

Las actividades más florecientes son la agricultura, la ganadería y la pesca. La Zona Industrial Kita Kyushu comprende una concentración de industrias pesadas y químicas.

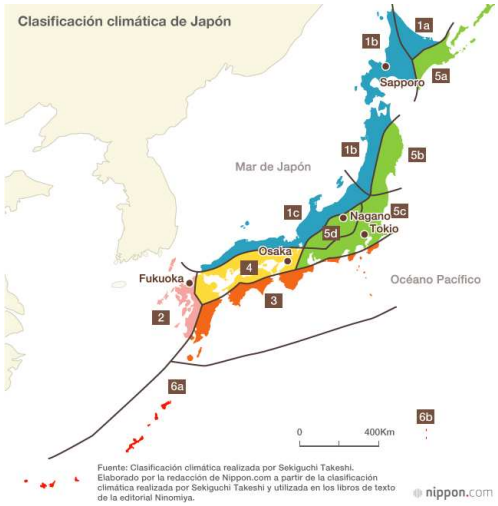
Aunque Nagasaki sufrió al igual que Hiroshima un ataque nuclear, no se ha vuelto tan visitada sobre todo por la lejanía de las otras zonas turísticas y urbanas de Japón, además de que sus principales atributos son iguales o muy similares a los de Hiroshima como el Parque de La Paz, el Museo de la Bomba Atómica y ruinas de la misma, por este motivo las personas prefieren visitar solo Hiroshima y ahorrarse el viaje hasta Nagasaki.

También se encuentra Fukuoka, una ciudad muy grande e importante de Japón, que es conocida por sus playas, altos edificios y modernos centros comerciales.

El clima en el archipiélago nipón

Un archipiélago alargado con diferentes climas

Japón es un archipiélago situado al este del continente eurasiático formado por más de 6.800 islas, si bien destacan cuatro: Hokkaidō, Honshū –la principal–, Shikoku y Kyūshū. Su costa, de más de 30.000 km de longitud, supera a la de Estados Unidos. Además, el 75 % del territorio está ocupado por montañas, y prueba de ello es la cordillera que atraviesa el centro de Honshū. En enero, cuando se anuncia que los cerezos, los *sakura*, han alcanzado su plena floración en Okinawa, en el sur, en la isla septentrional de Hokkaidō se registran importantes nevadas.



Una peculiaridad de este alargado archipiélago, que se extiende a lo largo de 3.000 kilómetros desde los 46º a los 20º latitud Norte y desde los 154º a los 123º longitud Este, es que el clima difiere en función del lugar, incluso en la misma época.

La clasificación climática de Japón, tal y como se puede ver en la siguiente imagen, es variada. En el norte se encuentra Hokkaidō, que pertenece a la región subártica, mientras que en el sur están las islas Nansei, que corresponden a la región subtropical. En invierno, el viento húmedo propio de esta estación que sopla desde el continente da a la cordillera central; esto hace que en la costa del mar de Japón se produzcan muchas lluvias y nevadas. Sin embargo, en la del Pacífico abundan los días soleados. En verano ocurre lo contrario: la costa del océano Pacífico se vuelve vulnerable a precipitaciones y tifones, mientras que en la del mar de Japón luce el sol con mucha frecuencia.

La llegada de la primavera a la costa japonesa en el Pacífico se percibe por la presencia de un fuerte viento de más de 8 m por segundo que sopla desde el sur. Esto ocurre cada año desde febrero hasta mediados de marzo y se conoce como *haru ichiban*, el primer viento de la primavera.

1	Mar de Japón	1a Ojotsk	En invierno los termómetros bajan por debajo de los 0 ºC. Se registran pocas precipitaciones a lo largo del año.
		1b Tōhoku y Hokkaidō	Llueve abundantemente en septiembre y en invierno. La temperatura media en enero y febrero es inferior a los 0 ºC.
		1c Hokuriku y San'in	La temperatura media supera los 0 ºC cada mes. En invierno nieva copiosamente.
2	2 Kyūshū		Se registran muchas precipitaciones en junio y julio.
3	3 Nankai		Llueve mucho todo el año, pero destacan especialmente junio y septiembre.
4	4 Setouchi		Temperaturas suaves. Pocas lluvias a lo largo del año.
5	Japón Oriental	5a Hokkaidō Oriental	El invierno es muy frío. Llueve poco, excepto en septiembre.
		5b Sanriku y Jōban	Las temperaturas son más bajas en comparación con las de la costa del mar de Japón, que se encuentra a la misma latitud. Las nevadas son menores también.
		5c Tōkai y Kantō	Abundantes lluvias en junio, septiembre y octubre. Días soleados en invierno.
		5d Chūōkōgen	Las temperaturas varían notablemente a lo largo del año. Los inviernos son muy fríos, pero nieva poco.
6	6a Islas Nansei		Las temperaturas son cálidas y apenas varían a lo largo del año. Se registran muchas precipitaciones.
	6b Chichi-jima		Las temperaturas son cálidas y apenas varían a lo largo del año. Llueve abundantemente en mayo y noviembre.

El florecimiento de los cerezos

La Agencia Nacional de Meteorología estipula que Japón es un país con cuatro estaciones, a saber: primavera, de marzo a mayo; verano, de junio a agosto; otoño, de septiembre a noviembre; e invierno, de diciembre a febrero. Además, existe una temporada de lluvias –da inicio en junio y concluye en agosto– durante la cual se registran abundantes precipitaciones excepto en Hokkaidō, que carece de ella. En esta isla del norte del archipiélago, al contrario que en otros lugares, no hay humedad ni lluvia incluso en junio. Por otra parte, se puede contemplar los cerezos en flor, una costumbre conocida como *hanami*, en diferentes lugares del país siguiendo el denominado frente del *sakura*. La floración comienza en enero en Okinawa, mientras que en Hokkaidō da inicio en mayo.

En cuanto a las temperaturas, en los últimos veranos los termómetros suelen subir por encima de los 30ºC en múltiples ocasiones e incluso superan los 40ºC en pleno estío. Hace dos años, en la prefectura de Kōchi se registraron

41ºC, la mayor cifra de toda la historia. Además, desde alrededor del año 2008 se producen con frecuencia lluvias torrenciales, esto es, precipitaciones repentinas durante un breve espacio de tiempo con más de 50mm por hora.

El cambio de armario y la diferencia de indumentaria según la estación

La indumentaria de quienes trabajan en las instituciones públicas y en las empresas y los uniformes de los escolares japoneses difieren también según la estación. Normalmente, existen dos vestimentas, la de verano y la de invierno, que suelen comenzar a usarse el 1 de junio y el 1 de octubre, respectivamente. Esta costumbre se denomina '*koromogae*', que podría traducirse como 'cambio de armario'. Un cambio de armario es también lo que se hace en los hogares nipones cuando se organiza la disposición de las prendas de vestir en estos muebles en función de la época del año. De este modo, se encarga la limpieza de los abrigos y otras piezas de ropa propias del invierno a una tintorería para después meterlos en unas cajas especiales junto con unas bolas de naftalina que los protejan de las polillas; la ropa de verano se saca de las cajas en las que se había guardado y se cuelga en el armario. Esta costumbre se viene realizando desde la época Heian (794-1185).

A la izquierda, un uniforme escolar de verano. A la derecha, uno de invierno

El Ministerio de Medioambiente promueve una campaña denominada Cool Biz en la que se anima a los oficinistas y otros empleados asalariados a no ponerse corbata y llevar camisa de manga corta, entre otras medidas, para ahorrar energía en los lugares de trabajo durante el verano. Además de los aparatos de aire acondicionado, los ventiladores y los pañuelos para el cuello que contienen un gel que se enfría, los métodos tradicionales para combatir el calor abrasador característico de esta época del año están volviendo a cobrar fuerza. Algunos ejemplos son los abanicos, las persianas de bambú, el *uchimizu* –una práctica que consiste en rociar con agua las calles y jardines para enfriar las zonas inmediatas– y las denominadas cortinas verdes de plantas enredaderas como el melón amargo o balsamina y el dondiego de día. Estas se colocan en el exterior de las ventanas y se dejan crecer de manera que las tapen y protejan de la luz del sol. También son populares las cortinas que bloquean los rayos ultravioletas.

Las denominadas cortinas verdes evitan que penetre la luz del sol

En invierno es costumbre sacar el brasero eléctrico –*kotatsu* en japonés– y otros aparatos que dan calor, como estufas y calefactores. Además, en las tiendas de todo a cien yenes se puede adquirir rollos de cinta aislante para sellar las ventanas y los bastidores de estas; otro truco para hacer subir la temperatura notablemente es colocar láminas de aluminio bajo las alfombras. Así es como se prepara la casa para el frío, otro cambio asociado a la llegada de una estación.

El clima y los distintos acontecimientos anuales

Abril marca el inicio del ejercicio fiscal en Japón. Las temperaturas suben en todo el país y comienzan a florecer los cerezos. En esta época se celebran también las ceremonias de ingreso en los centros educativos y en las empresas, donde normalmente comienzan a trabajar quienes se graduaron de la universidad ese año. Las fotografías conmemorativas del inicio del curso escolar con los cerezos en flor de fondo son una estampa que evoca la primavera. Generalmente, las escuelas de primaria, secundaria y bachillerato tienen sus vacaciones de verano desde finales de julio hasta los últimos días de agosto. Sin embargo, en lugares como Tōhoku y Hokkaidō y en zonas montañosas con copiosas nevadas el período de descanso es más corto en esta época, pero se alarga en invierno.

Dos estudiantes de primero de Primaria posan delante de un cerezo

El cambio de estación tiene una gran influencia también en la cultura. Prueba de ello es que la temática de la poesía, la pintura, la ceremonia del té, los arreglos florales y la gastronomía, por mencionar algunos ejemplos, se adapta a la temporada en cuestión. Puede decirse sin exagerar que la cultura tradicional de Japón no habría sido posible sin esas palabras y expresiones que se emplean para hacer referencia a las cuatro estaciones.

Sin embargo, el estilo de vida que durante siglos se ha caracterizado por la coexistencia de los japoneses con la naturaleza ya no es lo que era; en los últimos años, el descenso de las zonas verdes derivado de la urbanización y otros factores hacen que difiera notablemente del pasado. Por otra parte, las previsiones del florecimiento de árboles como el cerezo y el ciruelo no siempre se cumplen, quizás por la existencia de fenómenos meteorológicos anormales. A los organizadores de festivales y otros actos tradicionales que giran en torno a la floración, algo que escapa al control del ser humano, les preocupa la posibilidad de que las flores se hayan caído antes de que se lleven a cabo las celebraciones.

El yen

El dinero japonés dice *okane* [お金], ya la moneda utilizada en el país, se llama en [円] que en español se dice yen.

Algunos piensan que Japón a lo largo de su historia solo ha tenido la Yen como moneda, pero había otras monedas con otros nombres. La gran confusión es que en [円] es una palabra que puede referirse a cualquier moneda, por lo que las demás monedas pasaron desapercibidas.

Curiosidades sobre el dinero en Japón

La historia del dinero en el país se remonta a cientos de años y ha sido influenciada por otros países asiáticos. El yen se introdujo en la era Meiji en 1871 con fraccionamiento. Antes había otras monedas que veremos en el artículo.

En japonés, el yen siempre se llama en. No hay plural en el idioma japonés para esta palabra, ni hay una moneda fraccionada como los centavos en Brasil. El dinero siempre se llamará en.

Wado. Las primeras monedas

Las primeras monedas de Japón se acuñaron alrededor del año 708 d.C. y eran pequeños discos de plata a través de los cuales se perforaba un agujero cuadrado. Fueron modelados a partir de las monedas chinas de la época y se llamaron *Wado Kaichin* o *Wado Kaiho*.

El gobierno japonés consideró que las nuevas monedas eran tan importantes que a las personas que tenían grandes cantidades de dinero se les ofrecieron puestos en la corte imperial.

Acuñación es el proceso por el cual pasan las monedas para ser registradas. Consiste en promover el estampado de un diseño en una o ambas caras de una moneda, utilizando un sello para tal fin.

Kochosen. Las monedas de cobre

Entre 708 y 958 d.C. Se acuñaron una variedad de monedas a base de cobre de diferentes tamaños, pero aún en el mismo disco con un agujero cuadrado.

Estas monedas se conocían como Kochosen, que puede traducirse como "cobre imperial doméstico". La acuñación se interrumpió durante el siglo X para proteger al gobierno del colapso.

La escasez de cobre y la mala gestión de las monedas hicieron que el valor de las monedas de Kochosen descendiera hasta un punto en el que la gente corriente se negara a utilizarlas en el comercio.

Koshu-kin

Fue necesario hasta el siglo XV para que las monedas se volvieran a utilizar en Japón. Koshu Kin no tenía valor *confesional*, pero estaban valorados por peso, que era lo único grabado en ellos.

Hechos de oro y plata, acuñados por señores de la guerra individuales, eran una forma conveniente de comprar tierras y armas.

¿Cuánto cuesta el yen?

Como ya se mencionó, el dinero corriente se llama yen [円], en el oeste conocido por el extraño símbolo [¥]. Actualmente tenemos en circulación:

- Valores monetarios en circulación: 1, 5, 10, 50, 100, 500;
- Valores de billetes pendientes: 1.000, 2.000, 5.000, 10.000;

Imagen de la época en que el dólar era R$ 3,15

No te dejes engañar por estos grandes valores, debemos tener en cuenta que no existen medidas de centavos ni decimales. En pocas palabras, ¡la moneda japonesa no es fraccionaria!

Si transformáramos cada moneda ignorando el tipo de cambio y teniendo en cuenta el precio de los productos y la economía de Japón, tendríamos una nota equivalente a continuación: (Tipo de cambio del dólar en la fecha de esta actualización, alrededor de 5 reales).

VALOR EN 円	VALOR EN R$	IGUAL A UNA MONEDA DE
1 yenes	0,05 centavos	1 centavo
5 yenes	0,25 centavos	5 centavos
10 yenes	0.50 centavos	10 centavos
50 yenes	2,30 reales	50 centavos
100 yenes	4,60 reales	1 real
500 yenes	25,00 reales	5 reales
1.000 yenes	50,00 reales	10 reales
2.000 yenes	100,00 reales	20 reales
5.000 yenes	250,00 reales	50 reales
1.,000 yenes	500,00 reales	100 reales

Esta tabla no es precisa, solo muestra cómo funcionaría Japón si usaran [R$] en lugar de yen. ¿Cuál es el propósito de esto? Ayudamos a tener una idea del dinero, demostrando que 300 reales para nosotros no son más de 100 reales para ellos.

Incluso si alguien gana 300.000 yenes al mes, eso equivale a 7.800,00 reales. Cuando lo consume en Japón, teniendo en cuenta el precio de las cosas y la economía, su dinero no se gasta más de 3.000 reales.

A los ojos de los extranjeros, Japón es un lugar caro para vivir. Pero para quienes usan el yen [円] y tienen un buen salario, termina convirtiéndose en un costo de vida mucho mejor que en Brasil.

Sen y Rin. El yen dividido

¿Alguna vez el yen ha tenido centavos? El yen se introdujo en Japón en el año 1871 y no tenía una, sino dos divisiones llamadas RIN [厘] y SEN [銭]. Comprenda mejor cómo funciona este fraccionamiento a continuación:

- 10 RIN = 1 SEN
- 100 SEN = 1 EN

Así fueron las cosas en Japón hasta 1953. Había monedas de 1 y 5 RIN, seguidas de 1, 2, 5, 10, 20 y 50 SEN. En el momento del fraccionamiento, el yen era 1, 2, 5, 10, 20, 50, 100 y 500.

En Japón, incluso hubo monedas que no eran del todo redondas como en el caso de algunas versiones de 1 SEN y 1 YEN. A continuación, se muestran algunas imágenes de estas monedas fraccionarias y el viejo yen:

¿Cuánto costaba el yen en el pasado?

No es tan fácil discutir estos viejos valores, porque las cosas funcionaron de manera muy diferente al mercado actual. Los datos que encontré durante esta investigación siempre apuntan a comparaciones con el oro, la bolsa de valores y no con el dólar al que estamos acostumbrados. Sin mencionar que la historia de la moneda en Brasil ha tenido muchos giros y vueltas, haciéndola algo incomprensible para las comparaciones actuales.

No voy a intentar meterme en el tema de la economía, la inflación, el costo de vida y un sinnúmero de otros factores que hacen que la moneda fluctúe de manera incomprensible hoy. Si desea comprender mejor, le recomendamos investigar sobre la oferta y la demanda, la deflación económica, la paridad del poder adquisitivo y el comercio internacional.

En 1914, un yen equivalía a 0,50 en dólares. Se cree que 100 yenes en 1914 equivalen a 300.000 yenes en 2017. Totalmente comprensible, ya que 1 dólar en 1914 equivale a 23 dólares en 2015.

Con 100 yenes alrededor de 1920 podrías comprar 200 kg de arroz, 800 huevos, 4 años de suscripción al periódico, ir al cine 100 veces o comer mil ramens. Recordando que es uno de los elementos mencionados y no todos.

Si tuvieras 100 yenes antes de que la moneda dejara de partirse, serías considerado un hombre rico. Especialmente porque en ese momento el billete de papel más grande era de 100 yenes.

La tabla más reciente que compara el dólar con el yen data de 1973 a 2016. Así muestra que en los últimos 40 años el valor del yen ha dejado una devaluación y actualmente vale más que el dólar.

Por supuesto, debemos conocer la economía, el costo de vida y el salario en ese momento. Principalmente porque el yen no se ha dividido desde 1953 (no hay centavos), su nota más baja es 1.000. Así que personalmente considero que 100 yenes son 1,00 si la moneda tuviera centavos.

La siguiente tabla muestra cuántos yenes valía un dólar entre 1973 y 2016:

Año	Yen	Año	Yen
1973	301,15	1974	299,00
1975	297,85	1976	303,70
1977	288,25	1978	241,74
1979	201,40	1980	237,73
1981	202,19	1982	224,55
1983	232,90	1984	233,95
1985	254,11	1986	200,05
1987	154,48	1988	127,44
1989	127,24	1990	145,09
1991	133,65	1992	125,05
1993	125,02	1994	111,49
1995	99,79	1996	105,81
1997	118,18	1998	129,45
1999	113,14	2000	105,21
2001	117,10	2002	132,66
2003	118,67	2004	106,39
2005	103,27	2006	115,33
2007	120,59	2008	107,60
2009	90,35	2010	91,26
2011	82,63	2012	76,94
2013	89,15	2014	103,94
2015	118,25	2016	118,18

¿Qué pasa con las monedas que existían antes del yen? Si miramos los valores antiguos, estaremos completamente confundidos al notar que algo cuesta 60 o incluso 600 veces más hoy, pero debemos recordar que las monedas de esa época eran fraccionarias y no podemos convertir directamente un yen.

En el periodo es de 1 mes (文) valía alrededor de 12 yenes hoy, pero recuerde que el oro y la plata también se usaban en ese momento. En la era Meiji (1867-1912), un yen en ese momento equivale a 3.800 yenes en la actualidad.

¿Por qué se agujerean las monedas de 5 y 50 yenes?

En el pasado, varias monedas de diferentes países tenían un agujero en el medio para evitar falsificaciones y reducir los costos de producción. Sin embargo, con el avance de la tecnología, varios países han abandonado la práctica de hacer monedas perforadas, excepto Japón y algunos países.

Hoy en día, los agujeros en la moneda japonesa son de gran ayuda para las personas con discapacidad visual. Se cree que estos agujeros se hicieron originalmente para salvar metales que escaseaban después de la Segunda Guerra Mundial.

La moneda perforada de 5 yenes se creó en 1948, mientras que la moneda de 50 yenes no tenía agujeros, pero debido a que es muy similar a la moneda de 100 yenes, pronto le hicieron un agujero para ayudar en su identificación.

Aunque conocemos la razón principal por la que las monedas de 5 y 50 yenes tienen un agujero en el medio, aún existen dudas sobre el origen de los agujeros en las monedas. Esto se debe a que hace más de 1300 años había varias monedas japonesas con un agujero cuadrado en el medio, incluso durante el período Edo (1603-1868).

China puede haber influido en las monedas perforadas de Japón, ya que ha influido en gran parte de la historia y la cultura de Japón Hay teorías de que el círculo de la moneda representa el universo y el cuadrado en el medio de la moneda representa la tierra. Gracias a este agujero, las monedas quedaron atadas a la cintura, lo que facilitó el transporte y las protegió de los ladrones.

El agujero en la moneda tenía varios usos, como servir como botones de ropa o hacer collares. Algunos incluso se utilizaron en la fabricación de armas. En el pasado, las monedas se fabricaban de tal manera que retirarlas y separarlas durante su fundición era muy laborioso, los agujeros en el medio de alguna manera facilitaban este proceso.

Los rostros del dinero japonés

¿Alguna vez te has preguntado quiénes son esas personas que tienen sus caras en los billetes de 1.000, 2.000, 5.000 y 10.000 yenes? Echemos un vistazo más de cerca al origen de estas notas y las personas que están estampadas en ellas.

¿De quién es la cara en los billetes de 1.000 yenes?

En el billete de 1000 yenes tenemos la cara de Hideyo Noguchi (1876-1928) impreso desde 2004. Fue un gran científico, físico y bacteriólogo japonés que se encargó de descubrir el antídoto para las mordeduras de serpientes y el agente causante de la sífilis. También demostró que la fiebre amarilla era una enfermedad viral y no bacteriana como se imaginaban antes.

La historia de Hideyo Noguchi es muy conflictiva, pasó por varias dificultades en su infancia, pero regresó para convertirse en una de las mentes más brillantes de la época. Es honrado en varios países, incluida una estatua suya en la ciudad de Campinas. En el reverso del billete encontramos flores de cerezo, el lago Motosu y el monte Fuji.

¿De quién son las caras que aparecen en los billetes?

En el billete de 5.000 yenes tenemos el rostro del escritor, novelista y poeta japonés Ichiyo Higuchi (1872-1896) también conocido como Natsuko Higuchi. Ella fue la primera escritora destacada en el Japón moderno.

Tuvo una vida corta, pero sus historias tuvieron un gran impacto en la literatura japonesa y todavía hoy es apreciada por los japoneses. Una de sus obras famosas es Takurabe, que incluso ha sido adaptada en el cine. Detrás de la nota encontramos una obra que representa flores de Isis, pintada por Koorin Ogata.

El billete de 10.000 yenes tiene la cara de Yukichi Fukuzawa (1835-1901), periodista y empresario que luchó por los derechos civiles. Se le conoce como el Voltaire japonés y contribuyó a la difusión de las ideas liberalistas y la modernización de Japón.

En Japón, hay personas que se refieren a la nota como "Yukichi-san". En el otro lado de la nota está la imagen de la estatua del Fénix del Templo Byodoin.

El billete de 2.000 yenes, que es muy raro, no tiene rostro. En el anverso de la nota, encontramos el diseño de Shureimon, un famoso portal ubicado en Naha Okinawa. En el reverso encontramos la representación del cuento de Genji en Monogatari de Murasaki Shikibu.

Entre 1984 y 2004, el billete de 1.000 yenes tenía la cara de Natsume Soseki (1867-1916), novelista japonés. Es conocido por sus obras Kokoro, Botchan, I Am a Car y Light and Darkness. A menudo se le considera el mejor escritor de la historia japonesa moderna.

En el viejo billete de 5.000 yenes, tenía la cara de Nitobe Inazo (1862-1933) economista agrícola, autor, educador, diplomático, político y cristiano. Y en los 10.000 yenes, tenga en cuenta la cara de Fukuzawa Yukichi (1835-1901) autor, escritor, profesor y traductor japonés.

Otra personalidad que apareció en varias notas de yenes antiguos es el Príncipe Shōtoku (574-622) quien tuvo una gran influencia política y religiosa durante la historia de Japón. Apareció en billetes de 1.000 yenes de 1950 a 1953, y en billetes de 5.000 y 10.000 yenes de 1957 a 1969.

Vea otras notas antiguas y los nombres de personalidades que estuvieron presentes en ellas:

- 1 yenes - 1946-1948 - Ninomiya Sontoku
- 50 yenes - 1950-1953 - Takahashi Korekiyo
- 100 yenes - 1950-1953 - Itagaki Taisuke
- 500 yenes -1950-1953 - Iwakura Tomomi
- 500 yenes - 1957-1969 - Iwakura Tomomi
- 1000 yenes - 1957-1969 - Ito Hirobumi

Preguntas:

Además de las preguntas ya mencionadas, algunos hacen varias preguntas sobre la moneda japonesa, tomemos estas preguntas y respondamos a continuación:

¿Cómo leer el yen?

El yen japonés no tiene plural, no importa si la persona habla uno o 10 yenes, siempre se leerá ***en*** [円] que significa círculo o moneda, la palabra japonesa para referirse al dinero japonés ¿Sabías que en japonés no hay plural?

¿Por qué no hay centavo en el yen japonés?

La respuesta es bastante simple, la gente lo prefirió así. La moneda japonesa se ha fraccionado en el pasado, pero debido a problemas económicos e inflación, los centavos se han vuelto obsoletos y no se ha creado ninguna otra moneda fraccionaria.

Para obtener más información sobre el fraccionamiento de monedas japonesas, escribimos un artículo sobre el yen se devaluará y su moneda se dividirá. ¿Será verdad? Por el simple hecho de que la moneda no tiene centavos, algunos terminan teniendo esta idea de devaluación.

¿Por qué el valor del yen es tan bajo?

Algunos se preguntan por qué el yen tiene un valor tan bajo, diciendo que el dinero está devaluado. Como ya se mencionó, el dinero japonés no es fraccionario, por lo que esta impresión es engañosa. El valor del yen es equivalente al dólar, pero sin centavos.

Todo sucedió cuando el sistema de Bretton Woods colapsó en 1971, la moneda de Japón comenzó a fluctuar. Resultado del esfuerzo japonés por convertirse en uno de los mayores potenciales económicos e industriales del mundo.

¿Qué moneda vale más el yen o el real?

El yen está mucho más valorado que el real, siendo la tercera moneda de mayor circulación en el mundo. El yen está solo por detrás del dólar y el euro. La moneda se cotiza ampliamente en las bolsas de valores, siempre se menciona y se negocia entre las grandes.

¿Cuántos yenes gana un trabajador japonés?

En el Japón el salario mínimo ronda 150.000 yenes, puede alcanzar fácilmente los 300.000 yenes, frente a los 10.000 reales cuando realiza la conversión. En Japón, los salarios se pagan por hora, por lo que sus ingresos pueden variar mucho según la ubicación, el trabajo y la carga de trabajo.

La Familia Imperial Japonesa

Según la Constitución de Japón, el Emperador es un símbolo de la nación y de la unión de su pueblo. En la actualidad, la Ley de la Casa Imperial limita la sucesión al trono a la línea masculina, tal y como viene siendo desde tiempos antiguos.

La monarquía hereditaria más antigua del mundo

El Emperador no tiene ni voz ni voto en las cuestiones de gobierno. Según el artículo primero de la Constitución japonesa, promulgada el 3 de mayo de 1947 –tras la Segunda Guerra Mundial–, el monarca constituye un símbolo de la nación y de la unión de su pueblo. No obstante, puede asistir a actos de Estado como el nombramiento del primer ministro o el presidente del Tribunal Supremo y la promulgación de leyes, o cuando la Dieta o Parlamento requiera su presencia. Además, se reúne con jefes de Estado y de Gobierno que visitan Japón, con los embajadores y otros diplomáticos extranjeros y con los embajadores japoneses y sus cónyuges antes de que partan a su destino. Por otra parte, participa en diversos actos públicos, entre los que cabe destacar las ceremonias de entrega de premios y de plantación de árboles, las audiencias, las conferencias de prensa, las ceremonias del té, los banquetes –diurnos y nocturnos– y el recital de poesía de Año Nuevo. Tampoco son escasas las ocasiones en las que viaja a otros países o visita lugares relacionados con la cultura y la actividad industrial de Japón, así como instituciones dedicadas al bienestar social. En los últimos años, el matrimonio imperial ha viajado a Okinawa, Saipán, Iwojima y Palaos para rendir tributo a las víctimas de la guerra, y a zonas afectadas por desastres naturales del archipiélago nipón.

El papel de los Emperadores en la preservación de elementos de la cultura tradicional como los poemas *waka* y las ceremonias imperiales que se vienen celebrando desde tiempos antiguos, como las oraciones de Año Nuevo, se consideran labores públicas de gran importancia. Además, los monarcas dedican el tiempo que les queda al estudio de diversas disciplinas.

El Emperador actual representa la generación 126 de una línea genealógica tradicional que se basa en diferentes mitos, algunos de los cuales pueden encontrarse en documentos históricos como el *Nihonshoki*, o *Crónicas de Japón*, que data del año 720. Sin embargo, desde la coronación del Emperador Jimmu, supuestamente en el año 660 antes de Cristo, hasta aproximadamente el siglo VI, no se dispone de información concluyente sobre la existencia real de una gran cantidad de monarcas. Según la mitología, los orígenes del Emperador Jimmu se remontan a la diosa Amaterasu, de quien provendrían los tres tesoros de la religión sintoísta –un espejo, una joya y una espada–, profesada por los sucesivos monarcas japoneses.

Las limitaciones de la vivienda y las actividades laborales

El término “Casa Imperial” alude tanto al Emperador como a su familia. Los integrantes de la Familia Imperial carecen de apellido, por lo que solo utilizan su nombre a la hora de firmar. El Emperador Shōwa era conocido en vida como el Emperador Hirohito. Los monarcas japoneses solo son nombrados por el nombre de su era de manera póstuma. La actual pareja imperial es conocida como Naruhito y Masako. Los padres de Naruhito son nombrados ahora como el Emperador Emérito Akihito y la Emperatriz Emérita Michiko. Merece la pena destacar el caso de los varones de la Familia Imperial, que al contraer matrimonio crean su propia rama y reciben un título nuevo, como Fumihito, hijo menor de los Emperadores Akihito y Michiko, que ostentó el título de príncipe Akishino antes de convertirse en Príncipe Heredero después de la ascensión de su hermano al Trono del Crisantemo.

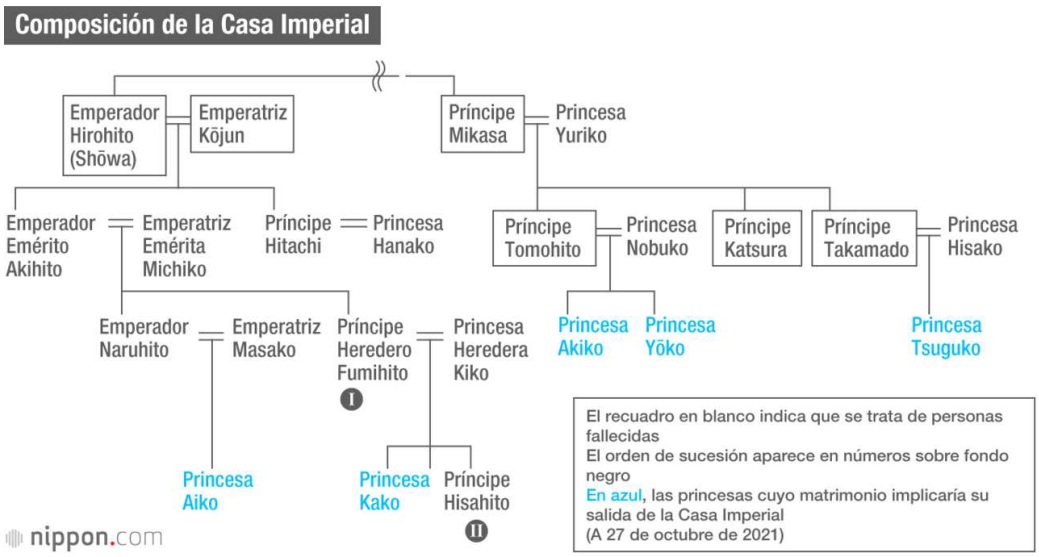
Los integrantes de la Familia Imperial no gozan de libertad a la hora de elegir profesión: solo pueden dedicarse a actividades no lucrativas que tengan por objetivo el beneficio de la sociedad; además, el Emperador debe dar su consentimiento. No tienen derecho al voto ni pueden presentarse como candidatos a las elecciones, ya que prevalecen sus obligaciones públicas. En cuanto a su patrimonio, lo controla el Estado. Los Emperadores residen en el Palacio Imperial, en el distrito tokiota de Chiyoda, mientras que el Príncipe Heredero y su familia viven en un palacio

exclusivo para ellos, el Tōgūgosho, situado en Akasaka, también en la capital japonesa (distrito de Minato). El resto de integrantes de la Familia Imperial reside en viviendas del Estado bajo gestión de la Agencia de la Casa Imperial.

Como curiosidad, cabe mencionar el ejemplo de Michiko, la Emperatriz Emérita, que se convirtió en la primera mujer no perteneciente a la nobleza en formar parte de la Familia Imperial. Pidió que en la residencia imperial se instalara una cocina y se dedicaba a preparar platos para su familia.

Ni el Emperador ni otros integrantes de la Familia Imperial pueden adoptar. En cuanto al matrimonio, cuando se trata de los varones, este debe ser aprobado por el Consejo de la Casa Imperial. Las mujeres, sin embargo, tienen libertad para casarse, pero dejan de pertenecer a la Familia Imperial si el cónyuge es un ciudadano de a pie.

<u>La sucesión al trono por la línea masculina</u>



La Ley de la Casa Imperial estipula aspectos básicos de la monarquía japonesa como el derecho a la sucesión, el orden de la misma, los miembros de la Familia Imperial y la regencia.

La Familia Imperial reunida para celebrar el Año Nuevo el 1 de enero de 2020

La figura del Primer Ministro

El primer ministro de Japón (内閣総理大臣 *Naikaku-sōri-daijin*) es el jefe de Gobierno de dicho país. El cargo existe desde la era Meiji. Tras el final de la Segunda Guerra Mundial el primer ministro es nombrado por la Cámara de Representantes de la Dieta. Por tradición él es el dirigente del partido político que posee la mayoría parlamentaria. La mayor parte de los primeros ministros han provenido del Partido Liberal Democrático (PLD). El actual primer ministro es Fumio Kishida, quien gobierna desde el 4 de octubre de 2021.

Esta es una lista histórica de las personas que han ejercido como primer ministro de Japón. Los períodos en el cargo múltiples, consecutivas o parecidas, son listados y contados en la primera columna (*número administrativo*) y la segunda columna cuenta a las personas. Por ejemplo, Yukio Hatoyama es listado como la 60ª persona en obtener la posición de primer ministro, mientras que su gabinete es el 93.º desde Itō Hirobumi.

Listado de Primeros ministros

Imperio del Japón (1868-1947)							
A#	I#	Nombre		Inició	Terminó	Partido	Emperador
1	1	Itō Hirobumi		22 de diciembre de 1885	30 de abril de 1888	Ninguno	
2	2	Kuroda Kiyotaka		30 de abril de 1888	25 de octubre de 1889[3]	Ninguno	
		Sanjō Sanetomi[4]		25 de octubre de 1889	24 de diciembre de 1889	Ninguno	
3	3	Yamagata Aritomo		24 de diciembre de 1889	6 de mayo de 1891	Ninguno	
4	4	Matsukata Masayoshi		6 de mayo de 1891	8 de agosto de 1892	Ninguno	
5		Itō Hirobumi Segundo mandato		8 de agosto de 1892	31 de agosto de 1896[5]	Ninguno	
Durante este intervalo, el presidente del Consejo Privado Kuroda Kiyotaka fue el primer ministro en funciones.							
6		Matsukata Masayoshi Segundo mandato		18 de septiembre de 1896	12 de enero de 1898	Ninguno	
7		Itō Hirobumi Tercer mandato		12 de enero de 1898	30 de junio de 1898	Ninguno	 Emperador Meiji (1867 - 1912)

8	5	Ōkuma Shigenobu		30 de junio de 1898	8 de noviembre de 1898	Kenseitō	
9		Yamagata Aritomo Segundo mandato		8 de noviembre de 1898	19 de octubre de 1900	Ninguno	
10		Itō Hirobumi Cuarto mandato		19 de octubre de 1900	10 de mayo de 1901[5]	Rikken Seiyūkai	
Durante este intervalo, el presidente del Consejo Privado Saionji Kinmochi fue el primer ministro en funciones.							
11	6	Katsura Tarō (General retirado)		2 de junio de 1901	7 de enero de 1906	Ninguno	
12	7	Saionji Kinmochi		7 de enero de 1906	14 de julio de 1908	Rikken Seiyūkai	
13		Katsura Tarō Segundo mandato (General retirado)		14 de julio de 1908	30 de agosto de 1911	Ninguno	
14		Saionji Kinmochi Segundo mandato		30 de agosto de 1911	21 de diciembre de 1912	Rikken Seiyūkai	
15		Katsura Tarō Tercer mandato (General retirado)		21 de diciembre de 1912	20 de febrero de 1913	Ninguno	
16	8	Yamamoto Gonbee (Almirante retirado)		20 de febrero de 1913	16 de abril de 1914	Rikken Seiyūkai	
17		Ōkuma Shigenobu Segundo mandato		16 de abril de 1914	9 de octubre de 1916	Rikken Dōshikai	
18	9	Terauchi Masatake General en servicio activo		9 de octubre de 1916	29 de septiembre de 1918	Ninguno	
19	10	Hara Takashi		29 de septiembre de 1918	4 de noviembre de 1921[6]	Rikken Seiyūkai	
Durante este intervalo, el ministro de Exteriores Uchida Yasuya fue el primer ministro en funciones.							
20	11	Takahashi Korekiyo		13 de noviembre de 1921	12 de junio de 1922	Rikken Seiyūkai	**Emperador Taishō** (1912 - 1926)

21	*12*	Katō Tomosaburō (Almirante retirado)		12 de junio de 1922	24 de agosto de 1923[7]	Militar
Durante este intervalo, el ministro de Exteriores Uchida Yasuya fue el primer ministro en funciones.						
22		Yamamoto Gonbee Segundo mandato (Almirante retirado)		2 de septiembre de 1923	7 de enero de 1924	Militar
23	*13*	Kiyoura Keigo		7 de enero de 1924	11 de junio de 1924	Ninguno
24	*14*	Katō Takaaki		11 de junio de 1924	2 de agosto de 1925[8]	Kenseitō, Rikken Seiyūkai y Kakushin
		Katō Takaaki		2 de agosto de 1925	28 de enero de 1926[7]	Kenseitō
Durante este intervalo, el ministro de Interior Wakatsuki Reijirō fue el primer ministro en funciones.						
25	*15*	Wakatsuki Reijirō		30 de enero de 1926	20 de abril de 1927	Kenseitō
26	*16*	Tanaka Giichi (General retirado)		20 de abril de 1927	2 de julio de 1929	Rikken Seiyūkai
27	*17*	Osachi Hamaguchi		2 de julio de 1929	14 de abril de 1931[9]	Rikken Minseitō
28		Wakatsuki Reijirō Segundo mandato		14 de abril de 1931	13 de diciembre de 1931	Rikken Minseitō
29	*18*	Inukai Tsuyoshi		13 de diciembre de 1931	16 de mayo de 1932[6]	Rikken Seiyūkai
Durante este intervalo, el ministro de Finanzas Takahashi Korekiyo fue el primer ministro en funciones.						
30	*19*	Saitō Makoto (Almirante retirado)		26 de mayo de 1932	8 de julio de 1934	Militar
31	*20*	Keisuke Okada (Almirante retirado)		8 de julio de 1934	9 de marzo de 1936[10]	Militar

32	*21*	Kōki Hirota		9 de marzo de 1936	2 de febrero de 1937	Ninguno
33	*22*	Senjūrō Hayashi (General retirado)		2 de febrero de 1937	4 de junio de 1937	Militar
34	*23*	Fumimaro Konoe		4 de junio de 1937	5 de enero de 1939	Ninguno
35	*24*	Hiranuma Kiichirō		5 de enero de 1939	30 de agosto de 1939	Ninguno
36	*25*	Nobuyuki Abe (General retirado)		30 de agosto de 1939	16 de enero de 1940	Militar
37	*26*	Mitsumasa Yonai (Almirante en servicio activo)		16 de enero de 1940	22 de julio de 1940	Militar
38		Fumimaro Konoe Segundo mandato		22 de julio de 1940	18 de julio de 1941	Taisei Yokusankai
39		Fumimaro Konoe Tercer mandato		18 de julio de 1941	18 de octubre de 1941	Taisei Yokusankai
40	*27*	Hideki Tōjō General en servicio activo		18 de octubre de 1941	22 de julio de 1944	Taisei Yokusankai
41	*28*	Kuniaki Koiso General en servicio activo		22 de julio de 1944	7 de abril de 1945	Taisei Yokusankai
42	*29*	Kantarō Suzuki (Almirante retirado)		7 de abril de 1945	17 de agosto de 1945	Taisei Yokusankai

43	*30*	Príncipe Naruhiko de Higashikuni		17 de agosto de 1945	9 de octubre de 1945	Familia Imperial	
44	*31*	Kijūrō Shidehara		9 de octubre de 1945	22 de mayo de 1946	Partido Progresista	
45	*32*	Shigeru Yoshida		22 de mayo de 1946	24 de mayo de 1947	Liberal	
Constitución de 1947 (1947-presente)							
46	*33*	Tetsu Katayama		24 de mayo de 1947	10 de marzo de 1948	Socialista	
47	*34*	Hitoshi Ashida		10 de marzo de 1948	15 de octubre de 1948	Democrático	
48		Shigeru Yoshida Segundo mandato		15 de octubre de 1948	16 de febrero de 1949	Liberal	
49		Shigeru Yoshida Tercer mandato		16 de febrero de 1949	30 de octubre de 1952	Liberal	
50		Shigeru Yoshida Cuarto mandato		30 de octubre de 1952	21 de mayo de 1953	Liberal	**Emperador Hirohito** (1926 - 1989)
51		Shigeru Yoshida Quinto mandato		21 de mayo de 1953	10 de diciembre de 1954	Liberal	
52	*35*	Ichirō Hatoyama		10 de diciembre de 1954	19 de marzo de 1955	Democrático Japonés	
53		Ichirō Hatoyama Segundo mandato		19 de marzo de 1955	22 de noviembre de 1955	Democrático Japonés	

54		Ichirō Hatoyama Tercer mandato		22 de noviembre de 1955	23 de diciembre de 1956	Liberal Democrático
55	*36*	Tanzan Ishibashi		23 de diciembre de 1956	25 de febrero de 1957[11]	Liberal Democrático
56	*37*	Nobusuke Kishi		25 de febrero de 1957	12 de junio de 1958	Liberal Democrático
57		Nobusuke Kishi Segundo mandato		12 de junio de 1958	19 de julio de 1960	Liberal Democrático
58	*38*	Hayato Ikeda		19 de julio de 1960	8 de diciembre de 1960	Liberal Democrático
59		Hayato Ikeda Segundo mandato		8 de diciembre de 1960	9 de diciembre de 1963	Liberal Democrático
60		Hayato Ikeda Tercer mandato		9 de diciembre de 1963	9 de noviembre de 1964	Liberal Democrático
61	*39*	Eisaku Satō		9 de noviembre de 1964	17 de febrero de 1967	Liberal Democrático
62		Eisaku Satō Segundo mandato		17 de febrero de 1967	14 de enero de 1970	Liberal Democrático
63		Eisaku Satō Tercer mandato		14 de enero de 1970	7 de julio de 1972	Liberal Democrático
64	*40*	Kakuei Tanaka		7 de julio de 1972	22 de diciembre de 1972	Liberal Democrático
65		Kakuei Tanaka Segundo mandato		22 de diciembre de 1972	9 de diciembre de 1974	Liberal Democrático

66	*41*	Takeo Miki		9 de diciembre de 1974	24 de diciembre de 1976	Liberal Democrático
67	*42*	Takeo Fukuda		24 de diciembre de 1976	7 de diciembre de 1978	Liberal Democrático
68	*43*	Masayoshi Ōhira		7 de diciembre de 1978	9 de noviembre de 1979	Liberal Democrático
69		Masayoshi Ōhira Segundo mandato		9 de noviembre de 1979	12 de junio de 1980[7]	Liberal Democrático
Durante este intervalo, el secretario jefe del Gabinete Masayoshi Itō fue primer ministro en funciones.						
70	*44*	Zenkō Suzuki		17 de julio de 1980	27 de noviembre de 1982	Liberal Democrático
71	45	Yasuhiro Nakasone		27 de noviembre de 1982	27 de diciembre de 1983	Liberal Democrático
72		Yasuhiro Nakasone Segundo mandato		27 de diciembre de 1983	22 de julio de 1986	Liberal Democrático
73		Yasuhiro Nakasone Tercer mandato		22 de julio de 1986	6 de noviembre de 1987	Liberal Democrático
74	*46*	Noboru Takeshita		6 de noviembre de 1987	3 de junio de 1989	Liberal Democrático
75	*47*	Sōsuke Uno		3 de junio de 1989	10 de agosto de 1989	Liberal Democrático
76	*48*	Toshiki Kaifu		10 de agosto de 1989	28 de febrero de 1990	Liberal Democrático
77		Toshiki Kaifu Segundo mandato		28 de febrero de 1990	5 de noviembre de 1991	Liberal Democrático

78	*49*	Kiichi Miyazawa		5 de noviembre de 1991	9 de agosto de 1993	Liberal Democrático	
79	*50*	Morihiro Hosokawa		9 de agosto de 1993	28 de abril de 1994	Nuevo Partido	
80	*51*	Tsutomu Hata		28 de abril de 1994	30 de junio de 1994	Renovación	
81	*52*	Tomiichi Murayama		30 de junio de 1994	11 de enero de 1996	Socialista	
82	*53*	Ryūtarō Hashimoto		11 de enero de 1996	7 de noviembre de 1996	Liberal Democrático	
83		Ryūtarō Hashimoto Segundo mandato		7 de noviembre de 1996	30 de julio de 1998	Liberal Democrático	
84	*54*	Keizō Obuchi		30 de julio de 1998	5 de abril de 2000[12]	Liberal Democrático	
85	*55*	Yoshirō Mori		5 de abril de 2000	4 de julio de 2000	Liberal Democrático	
86		Yoshirō Mori Segundo mandato		4 de julio de 2000	26 de abril de 2001	Liberal Democrático	**Emperador Akihito** (1989-2019)
87	*56*	Jun'ichirō Koizumi		26 de abril de 2001	19 de noviembre de 2003	Liberal Democrático	
88		Jun'ichirō Koizumi Segundo mandato		19 de noviembre de 2003	21 de septiembre de 2005	Liberal Democrático	
89		Jun'ichirō Koizumi Tercer mandato		21 de septiembre de 2005	26 de septiembre de 2006	Liberal Democrático	

90	*57*	Shinzō Abe		26 de septiembre de 2006	26 de septiembre de 2007	Liberal Democrático	
91	*58*	Yasuo Fukuda		26 de septiembre de 2007	24 de septiembre de 2008	Liberal Democrático	
92	*59*	Taro Aso		24 de septiembre de 2008	16 de septiembre de 2009	Liberal Democrático	
93	*60*	Yukio Hatoyama		16 de septiembre de 2009	8 de junio de 2010	Democrático	
94	*61*	Naoto Kan		8 de junio de 2010	2 de septiembre de 2011	Democrático	
95	*62*	Yoshihiko Noda		2 de septiembre de 2011	26 de diciembre de 2012	Democrático	
96		Shinzō Abe Segundo mandato		26 de diciembre de 2012	24 de diciembre de 2014	Liberal Democrático	
97		Shinzō Abe Tercer mandato		24 de diciembre de 2014	1 de noviembre de 2017	Liberal Democrático	
98		Shinzō Abe Cuarto mandato		1 de noviembre de 2017	16 de septiembre de 2020	Liberal Democrático	
99	*63*	Yoshihide Suga		16 de septiembre de 2020	4 de octubre de 2021	Liberal Democrático	**Emperador Naruhito** (2019-)
100	*64*	Fumio Kishida		4 de octubre de 2021	*Presente*	Liberal Democrático	

El sintoísmo

Sintoísmo (神道 shintō) es el término moderno que se utiliza para designar el culto a los dioses o kami. Se trata de un término que aparece por primera vez en el libro de Crónicas de Japón (日本書記 Nihon Shoki), uno de los primeros libros sobre la historia de Japón del S.VII. El término sintoísmo se empezó a emplear alrededor del s.XIII con el propósito de diferenciarlo del budismo, confucianismo y taoísmo, que habían Shinto Kanji empezado a difundirse ampliamente por las islas.

La palabra shinto está compuesto por dos caracteres o kanji: 神 Shin, que hace referencia al término *kami*, dios o espíritu; y 道 tō, que hace referencia al término *michi*, camino. Es por esto que muchas veces se traduce como *el camino de los kami*.

Al igual que ocurre en China o Corea, en el Japón actual no hay ningún impedimento en considerarse sintoísta y a la vez acudir a templos budistas o confucianos. Tampoco existe ninguna figura fundadora como en otras religiones.

El sintoísmo implica creer en la existencia de los kami, la realización de ritos conforme a la voluntad de ellos y una vida espiritual a través del respeto y veneración del *kami*. Se trata de una amalgama de actitudes, ideas y comportamientos que durante más de dos mil años se ha convertido en una parte esencial del pueblo japonés; una fe personal y un modo de vida comunitario que se ajusta a la voluntad del *kami*.

La mitología japonesa en el sintoísmo

Si hay algo en donde se mimetiza el sintoísmo con la cultura japonesa es en su mitología, pues muchos (por no decir todos) los dioses y seres sobrenaturales de la mitología japonesa forman parte del sintoísmo y son venerados por sus seguidores. Las leyendas y mitos de los *kami* nos describen la creación y orígenes de la tierra. Por ejemplo, en el periodo legendario conocido como La edad de los kami se narra el origen y las bases de su estructura social. Este

periodo se menciona en el registro histórico más antiguo que se tiene de Japón, *Registro de cosas antiguas* (Kojiki, 古事記). En él se mencionan a dioses como Izanagi-no-mikoto y Izanami-no-mikoto, los creadores del archipiélago japonés y de otros muchos dioses, entre ellos: la Diosa del Sol, la diosa de la Luna (encargada del reino de la oscuridad), o el kami de la Alta Planicie Celestial (a cargo de la tierra).

El nieto de la Diosa del Sol recibió instrucciones para descender a la tierra y gobernar Japón. Como símbolo de su autoridad, se le concedieron 3 tesoros divinos: un espejo, una espada y una joya de jade.

De este modo, el sintoísmo ha enseñado al pueblo japonés que fueron directamente creados por los dioses, y que los emperadores eran descendientes directos de Amaterasu (天照), la Diosa del Sol. Es aquí cuando aparece uno de los aspectos más controvertidos y recientes del sintoísmo: su relación con el nacionalismo japonésla política a partir del periodo Meiji. Este mito concedió una posición especial al emperador, que en algunas épocas de la historia fue considerado como un dios viviente, y la raza japonesa como una raza superior, procedente de los dioses, lo que dio pie a las atrocidades cometidas por el Imperio japonés por Asia antes de ser derrotados en la Segunda Guerra Mundial.

Las escrituras del sintoísmo

Como hemos mencionado antes, el sintoísmo carece de escrituras similares a las que podemos encontrar en otras religiones. No obstante, sí que existen algunos textos antiguos que proporcionan una base histórica y espiritual, que hacen referencia a la familia imperial y a los diversos clanes que dieron forma a la nación japonesa y sus privilegios, a los ritos y a las prácticas sintoístas antiguas. Todos estos textos reflejan la forma más antigua de veneración de los kami:

- Kojiki (古事記): el registro más antiguo de Japón, del año 712, fue escrito en japonés arcaico con ideogramas chinos, y proporciona información sobre las prácticas y rituales tempranos.
- Nihon Shoki (日本書紀): apareció ocho años más tarde que el anterior, está escrito en chino y contiene más detalles y distantes versiones sobre los relatos mitológicos de algunos sucesos.
- Kujiki (旧事記)
- Kogoshūi (古語拾遺) : del año 807, aporta información sobre los inicios del sintoísmo.
- Engi shiki (延喜式): del año 927, es la principal fuente sobre el sintoísmo primitivo, las oraciones ceremoniales, los ritos y la administración de asuntos religiosos.
- En el Japón tradicional, los templos dedicados a los dioses sintoístas eran los lugares de vida en comunidad. A ellos se dirigían todos los miembros de una comunidad para pedir al kami, hacer ofrendas, realizar festivales durante todo el año.
- Sokyo Ono ha diferenciado en su libro varios tipos de sintoísmo según su función en la sociedad japonesa:
- Sintoísmo popular: es el menos evidente de todos, el culto a los kami enraizado en la vida diaria de la gente, en las fiestas tradicionales, que puede ser entendido como fe popular por algunos o como superstición por otros.
- Sintoísmo doméstico: son las prácticas religiosas que se realizan en el altar de cada vivienda, el culto en el hogar.
- Sintoísmo sectario: son los distintos grupos o sectas que surgieron con la nacionalización del sintoísmo por el gobierno Meiji (1868-1912) y convertirse en una religión de estado imitando a los países europeos colonialistas.
- Sintoísmo de la Casa Imperial: podemos denominar así a los ritos que se realizan en los tres santuarios ubicados dentro del Palacio Imperial de Tokio, de uso exclusivo para la familia imperial. Una de las prácticas habituales es el envío de mensajeros para realizar ofrendas en determinados templos y mausoleos relacionados con la casa real.
- Sintoísmo de Santuario: es el tipo de fe más antiguo y más extendido en Japón. Gira en torno a los kami que habitan en los templos sintoísta o Jinja (神社) y dedicados a la vida en comunidad, los ritos y festivales, la oración y la devoción… Después de la Segunda Guerra Mundial, los templos sintoístas se convirtieron en instituciones privadas, financiadas por una comunidad determinada, y dejaron de depender del gobierno.

Otras curiosidades del sintoísmo

- En la actualidad, existen unos 80.000 templos sintoístas afiliados a la Asociación de Santuarios Sintoístas de Japón, una asociación que se encarga de realizar actividades de enseñanza, cooperación e investigación en torno al sintoísmo.
- Los templos están administrados por sacerdotes sintoístas yfieles, que por medio de donaciones privadas y ofrendas recaudan fondos para el mantenimiento de los edificios y sus viviendas.
- Existe una única universidad en Japón que forma a los futuros sacerdotes o investigadores sobre el sintoísmo llamada Universidad Kokugakuin (国学院大学).
- También existe una publicación semanal especializada en el mundo sintoísta, llamada Jinja shinpō 神社新報, una especie de portavoz no oficial del mundo sintoísta.

El sistema educativo japonés

Aunque el marco legal del sistema educativo japonés actual data de la constitución de posguerra, la mayor parte de las estructuras educativas ya habían sido adoptadas con inspiración en modelos occidentales desde el periodo Meiji, época en la que el énfasis en la educación pública se entendía dentro del marco de modernización del país.

Etapas educativas en Japón: desde el preescolar hasta la universidad

Sin contar el nivel preescolar o el superior, el sistema educativo japonés marca que los estudiantes pasen un total de 12 años de los cuales 9 son obligatorios, de forma similar a los sistemas educativos en Occidente. El plan de estudios está estandarizado a nivel nacional y las clases suelen ser de lunes a viernes, aunque hay escuelas que también dan clases los sábados.

Educación preescolar

Desde la primera infancia hasta el inicio de la educación primaria existen varias opciones. A partir de los dos meses de edad y hasta los 5-6 años, están las guarderías, conocidas como *hoikusho* (保育所). Dado que no son exclusivamente centros educativos, dependen de la licencia del Ministerio de Sanidad, Trabajo y Bienestar. Tal como su nombre indica, su función es la misma que en Occidente a la hora de tener un lugar donde cuidar a los hijos cuando los padres no están disponibles. Los horarios dependerán del centro y el lugar. A partir de los 3 años, los niños pueden acceder a los jardines de infancia, llamados *youchien* (幼稚園). Estos ya son centros educativos donde el objetivo es la formación preparatoria para la primaria.

Alumnos con sus padres en un preescolar japonés

Dependiendo del centro, también hay posibilidad de empezar a estudiar otros idiomas o cursos extra curriculares. Aunque estas instituciones dependen del Ministerio de Educación, no se consideran parte de la educación obligatoria. Por otra parte, desde el año 2006 existen también centros que integran las dos funciones descritas anteriormente, llamados *ninteikodomoen* (認定こども園), pero siguen siendo minoritarios en comparación con los otros dos.

Educación Primaria

La educación primaria, llamada *shogakkou* (小学校), es la primera etapa en la educación obligatoria en Japón. Consiste en 6 niveles para estudiantes entre los 6-7 y los 11-12 años. La inmensa mayoría de las escuelas primarias son públicas, donde los alumnos son generalmente asignados en función de su localidad. Bajo este sistema, los maestros son rotados de forma periódica entre las escuelas de cada distrito escolar bajo el argumento de intentar garantizar el mismo nivel de educación en todas las escuelas.

Educación Secundaria Obligatoria

Este nivel, tal como su nombre indica, forma parte de los 9 años de educación obligatoria y es conocida como *chugakkou* (中学校), para estudiantes desde los 12-13 años hasta los 14-15 años. Si la institución es pública, no hace falta superar un examen de admisión para acceder a la secundaria, tal como sucede en la gran mayoría de secundarias privadas. Hay unas pocas excepciones en el caso de instituciones privadas que integran primaria y secundaria, donde los estudiantes simplemente pasan al siguiente nivel. El sistema de rotación del profesorado funciona igual que en primaria.

El aspecto de un aula típica de secundaria

Bachillerato

Una vez finalizada la educación obligatoria, la gran mayoría de estudiantes continúan hacia el bachillerato, llamado *koutogakkou* (高等学校) pero típicamente abreviado como *koukou* (高校). Dado que este nivel ya no es obligatorio, los exámenes de admisión se llevan a cabo tanto en las instituciones públicas como privadas. Los estudiantes deben elegir un bachillerato dentro del listado de su distrito escolar. Dicho listado se encuentra ordenado por importancia, en función de la capacidad de dicha institución de enviar a sus graduados a las mejores universidades del país. El examen para los bachilleratos públicos es el mismo día para todos, por lo que los estudiantes solo pueden optar a uno en cada curso escolar. Pero en el caso de los privados, pueden optar a cuantos deseen.

En cuanto a tipos de bachillerato dentro del sistema educativo japonés, suelen estar clasificados en tres grandes categorías:

- Bachillerato académico: instituciones de élite a las que pueden acceder los estudiantes con el mejor rendimiento académico, con miras al ingreso a las mejores universidades del país.
- Bachillerato vocacional: instituciones enfocadas en formación profesional, generalmente de carácter técnico con cursos relacionados con ingeniería civil, eléctrica o mecánica. Pero también hay escuelas en las que se puede estudiar asignaturas relacionadas con comercio (marketing, contabilidad, etc.), programación, biotecnología o artes culinarias.
- Bachillerato global: instituciones que ofrecen un sistema mixto entre el académico y el vocacional, donde los estudiantes pueden tienen mayor libertad para elegir diferentes asignaturas a base de créditos, inspirado en el sistema de bachilleratos públicos en Estados Unidos.

También existen bachilleratos nocturnos o a tiempo parcial, llamados *teijisei* (定時制), así como bachilleratos a distancia, llamados *tsushinsei* (通信制) para quienes por un motivo u otro no puedan acceder a los bachilleratos normales.

Por otro lado, para aquellos estudiantes que no deseen ingresar al bachillerato, existe la opción de ir a una escuela técnica, llamada *koutousenmongakkou* (高等専門学校), generalmente abreviada como *kousen* (高専). Estos programas duran en torno a 4 o 5 años y es posible matricularse a partir de los 15 años. Son un punto medio entre la educación secundaria y superior, enfocados a dar una salida laboral dentro del sector industrial japonés.

Escuelas intensivas o educación suplementaria

De forma paralela a lo descrito anteriormente, se encuentran las escuelas privadas dedicadas a las clases suplementarias, llamadas *gakushuujuku* (学習塾) o simplemente *juku* (塾). Su objetivo primordial suele ser preparar a los estudiantes para los exámenes de acceso a la secundaria, bachillerato o universidad, pero también sirven de refuerzo para estudiantes con dificultades para aprobar los exámenes trimestrales en la escuela. El número de estas escuelas ha aumentado considerablemente en los últimos años conforme aumenta la competitividad académica, debido a que la educación reglamentaria no es suficiente para acceder a los mejores bachilleratos y universidades del país. La asistencia a *juku* es algo tan normalizado, que diversos gobiernos locales incluyen subsidios para familias de bajos ingresos, a fin de reducir en la medida de lo posible las brechas educativas producto del nivel socioeconómico.

Los estudiantes japoneses suelen ir a pie a la escuela

Educación superior

La mayor parte de las instituciones de educación superior consisten en universidades, llamadas *daigaku* (大学) con planes de estudios de cuatro años para estudiantes de pregrado y de uno o dos años para estudiantes de posgrado. Tanto los centros públicos como privados están listados de acuerdo a su prestigio académico.

En segundo lugar, se encuentran los colegios superiores, llamados *tankidaigaku* (短期大学), los cuales ofrecen planes de estudios de dos o tres años. Son instituciones especialmente dirigidas a mujeres, el 90% del alumnado, con estudios que principalmente tienen que ver con humanidades o economía doméstica.

Por último, se encuentran las escuelas técnicas superiores, llamadas *senmongakkou* (専門学校) o *senshuugakkou* (専修学校). A las primeras solo se puede acceder una vez superado el bachillerato, mientras que las segundas están disponibles una vez completada la educación obligatoria. En los últimos años, también se empiezan a dar más casos de estudiantes con título universitario que buscan habilidades adicionales o especializarse en determinadas áreas. Dependiendo del caso, hay ocasiones en que los créditos aprobados en un nivel técnico superior pueden ser reconocidos por la universidad, si un estudiante desea transferirse de una institución a otra.

Alumnos jugando a piedra, papel o tijera. Los estudiantes pasan todo el tiempo juntos en la misma aula en lugar de cambiar de aula en función de la asignatura.

¿Cuáles son los exámenes escolares más importantes en Japón?

Los exámenes habituales del calendario escolar se distribuyen en tres trimestres. Cabe destacar que los estudiantes de primaria no tienen exámenes hasta 4º grado. A partir de entonces, a mitad y al final de cada trimestre hay exámenes para las asignaturas cursadas. Pero el tercer trimestre, que suele ser algo más corto, no tiene exámenes a mitad de periodo sino solo los exámenes finales.

Adicionalmente, están los exámenes de acceso a la secundaria, bachillerato y universidad. De estos tres, probablemente los más críticos para el futuro académico sean los de acceso al bachillerato, motivo por el cual el periodo de estudio para dichos exámenes sea conocido popularmente como *jukenjigoku* (受験地獄) o infierno de los exámenes de admisión.

Estudiantes vitorean y alzan sobre sus hombros a los admitidos a la Universidad de Tokio

<u>¿Cuáles son los costes educativos en Japón?</u>

Los costes educativos varían considerablemente dependiendo de si hablamos de educación pública o privada. En el caso de la pública, el coste de la matrícula y los libros escolares es gratis para los alumnos de primaria y secundaria, mientras que, en bachillerato, la matrícula solo es gratis para los alumnos de familias de bajos recursos.

En general, se estima que el gasto aproximado para cada persona, a lo largo de los aproximadamente 19 años transcurridos desde el preescolar hasta la universidad, será como mínimo de 10 millones de yenes (unos 77,5 mil euros) si se estudia únicamente en centros públicos. Si hablamos de centros privados, entonces el gasto será a partir de los 20 millones de yenes (unos 150 mil euros). De acuerdo a los datos de la última encuesta del Ministerio de Educación para el año 2018, el coste promedio anual por cada etapa es:

- Preescolar
  - *Público*: 223.647 yenes (unos 1.730 euros) anuales, de los cuales:
    - Matrícula: 120.738 yenes
    - Almuerzo escolar: 19.014 yenes
    - Actividades extraescolares: 83.895 yenes
  - *Privado*: 527.916 yenes (unos 4.000 euros) anuales, de los cuales:
    - Matrícula: 331.378 yenes
    - Almuerzo escolar: 30.880 yenes
    - Actividades extraescolares: 165.658 yenes
- Primaria
  - *Público*: 321.281 yenes (unos 2.500 euros) anuales, de los cuales:
    - Matrícula: 63.102 yenes (cubierto por el gobierno)
    - Almuerzo escolar: 43.728 yenes.
    - Actividades extraescolares: 214.451 yenes.
    - Clases de refuerzo: 53.313 yenes
  - *Privado*: 1.598.691 yenes (unos 12.300 euros) anuales, de los cuales:
    - Matrícula: 904.164 yenes.
    - Almuerzo escolar: 47.638 yenes.
    - Actividades extraescolares: 646.889 yenes.
    - Clases de refuerzo: 252.790 yenes
- Secundaria
  - *Público*: 488.397 yenes (unos 3.800 euros) anuales, de los cuales:
    - Matrícula: 138.961 yenes (cubierto por el gobierno)
    - Almuerzo escolar: 42.945 yenes

        - Actividades extraescolares: 306.491 yenes.
        - Clases de refuerzo: 202.965 yenes
    - *Privado*: 1.406.433 yenes (unos 10.900 euros) anuales, de los cuales:
        - Matrícula: 1.071.438 yenes
        - Almuerzo escolar: 3.731 yenes
        - Actividades extraescolares: 331.264 yenes.
        - Clases de refuerzo: 153.365 yenes
- Bachillerato
    - *Público*: 457.380 yenes (unos 3.500 euros) anuales, de los cuales:
        - Matrícula: 280.487 yenes (cubierto por el gobierno para alumnos de bajos recursos)
        - Almuerzo escolar:
        - Actividades extraescolares: 176.893 yenes.
        - Clases de refuerzo: 106.884 yenes
    - *Privado*: 969.911 yenes (unos 7.500 euros) anuales, de los cuales:
        - Matrícula: 719.051 yenes
        - Almuerzo escolar: –
        - Actividades extraescolares: 250.860 yenes.
        - Clases de refuerzo: 129.313 yenes

Es bastante habitual ver caminando por la calle incluso a los estudiantes más jóvenes de primaria.

<u>¿Qué elementos son específicos del sistema educativo japonés?</u>

- El año académico japonés empieza en abril y termina en marzo del año siguiente.
- La existencia de elaboradas ceremonias de inicio y fin de curso.
- La necesidad de un examen para acceder a los niveles de secundaria y bachillerato.
- Los alumnos en clase no deben intervenir, sino que deben permanecer en silencio escuchando la clase.
- La pertenencia a al menos un club para actividades extra curriculares de índole deportiva o cultural es casi obligatoria.
- En las escuelas los mismos alumnos se encargan de la limpieza de las aulas y otras instalaciones.
- Los alumnos no cambian de aula para las distintas materias, sino que son los maestros o profesores los que van al aula.
- Los alumnos no repiten el año escolar, aunque suspendan algunas asignaturas.
- Queda patente, por lo tanto, que, aunque Occidente es la principal fuente de inspiración a la hora de elaborar el sistema educativo japonés, la idiosincrasia nipona se sigue manifestando a través de diversos elementos distintivos.

Los barrios (o ciudades satélites) de Tokyo

Tokio es una provincia de distrito en Japón compuesta por 23 barrios (o ciudades satélites) que forman el Gran ciudad de Tokio junto con otras ciudades y barrios que circulan por la capital de Japón En este artículo conoceremos en detalle cada uno de los 23 barrios y demás sectores que componen Tokio.

La población que compone el gran Tokio supera la cifra de 8 millones de habitantes, pero la provincia supera por completo la cifra de 13 millones de habitantes. Chiba y Kanagawa son las provincias que rodean la gran capital de Tokio.

Kanagawa circula por la provincia de Tokio con la segunda población más grande del país superando la cifra de 9 millones de habitantes. Sobre todo, porque ir de Tokio a Yokohama ni siquiera parece que te vayas de la ciudad.

Los 23 distritos

Los 23 barrios de Tokio se llaman tokubetsuku [特別区] y se puede comparar con ciudades. Ambos tienen su propia administración, a pesar de pertenecer a Tokio. Podemos comparar con las ciudades que circulan Brasilia, la capital de Brasil.

La población de estos barrios es equivalente a varias ciudades, tienen barrios y sectores propios. En Japón la gente suele indicar la ubicación o sector que vive por el nombre de la estación, por lo que básicamente se cree que hay más de 1000 sectores en Tokio.

A continuación, dejaremos los nombres, la población y el área cuadrada de los 23 barrios principales de Tokio que también se denominan nijuusanku [23 区]. A lo largo del artículo, enumeraremos varios barrios y sectores famosos de Tokio con gran distinción.

Español	Japonés	Población	Área
Adachi	足立区	621.848	53,25
Arakawa	荒川区	186.275	10,20
Bunkyō	文京区	181.065	11,31
Chiyoda	千代田区	37.988	11,64
Chuō	中央区	81.996	10,15
Edogawa	江戸川区	637.571	49,86
Itabashi	板橋区	525.969	32,17
Katsushika	葛飾区	426.403	34,84
Kita	北区	327.086	20,59
Kōtō	江東区	398.805	39,44
Meguro	目黒区	255.833	14,70
Minato	港区	167.098	20,34
Nakano	中野区	313.325	15,59
Nerima	練馬区	674.826	48,16
Ōta	大田区	661.157	59,46
Setagaya	世田谷区	829.624	58,08
Shibuya	渋谷区	201.524	15,11
Shinagawa	品川区	332.536	22,72
Shinjuku	新宿区	297.135	18,23
Suginami	杉並区	530.307	34,02
Sumida	墨田区	221.093	13,75

Toshima	豊島区	252.764	13,01
Taito	台東区	162.685	10,08

Shibuya

Este es sin duda el distrito más famoso de Tokio, aquí puedes encontrar la estatua de Hachiko, la intersección más transitada del mundo y varias tiendas de marcas y precios. La ventaja es que está cerca del parque Yoyogi y del barrio.

Shinjuku

Shinjuku es el barrio más grande de Tokio. Shinjuku es tan grande que tiene varios barrios en su interior. Aquí se encuentra Kabukichou, el distrito de vida nocturna más grande de Tokio….

Ginza

Ginza es una gran zona comercial de lujo con cientos de tiendas minoristas icónicas. Comprar o vender en Ginza significa que tienes mucho dinero. Incluso si no tienes dinero, este barrio es muy interesante y puedes encontrar cosas asequibles y pequeñas tiendas en los alrededores.

Omotesando

Omotesando es una elegante zona de tiendas y restaurantes. Su calle principal es una avenida arbolada que a menudo se compara con los Campos Elíseos de París.

Odaiba

Odaiba es una isla artificial en la bahía de Tokio que le ha costado al gobierno billones de yenes en gastos de infraestructura hace más de 200 años. Hoy en día es una gran zona de ocio y entretenimiento que tiene una excelente vista de Tokio. ¡Aquí encontrará varios centros comerciales, estaciones de televisión y lugares destacados! ¡Indispensable!

Akihabara

Akihabara es el barrio nerd y otaku en Tokio. Considerado el distrito de electrónica más grande del mundo. Si va a construir un robot y necesita piezas, este es el lugar. También es un excelente excelente lugar para encontrar Cafés de limpieza.

Asakusa

Asakusa fue una vez un distrito enorme. Ahora se la conoce como una parte tradicional de la ciudad, llena de templos, bates, hoteles, tiendas, etc. Lo más destacado es el templo Sensō-ji.

Harajuku

Harajuku es una zona comercial de moda, aquí puedes encontrar ropa de todo tipo y precio, así como personas con libertad de moda con diferentes prendas y estilos como lolitas y visual kei.

Shimbashi

Shimbashi es un distrito de negocios, también es conocido por sus encantadores restaurantes y vida nocturna. Un paraíso para los asalariados.

Ikebukuro

Este es el segundo barrio más grande de Tokio, también conocido por sus tiendas nerd y su vida nocturna.

Shimokitazawa

Shimokitazawa es un encantador barrio antiguo lleno de cafés, restaurantes, bares, tiendas y salas de conciertos.

Marunochi

Marunouchi es el distrito comercial más grande de Japón, bastante interesante durante la semana, un desierto los fines de semana.

Gaienmae

Gaienmae es un barrio de moda que está lleno de oficinas y agencias de modelos, marcas de moda y fotógrafos.

Ebisu

Ebisu es conocido por su ambiente internacional y agradables cafés y restaurantes.

Yoyogi

Yoyogi es el parque más grande de Japón, un verdadero contraste entre la naturaleza y los edificios de Tokio.

Kichijoji

Kichijoji es el tipo de barrio donde las amas de casa hacen compras con sus amigos por la tarde. También es un barrio lleno de estudiantes universitarios con una vibrante vida nocturna.

Ueno

Ueno es conocida por su gran parque, coloridos mercados y numerosas atracciones culturales. Hay más de una docena de atracciones importantes en la zona, incluido el zoológico de Ueno y varios museos de arte e historia.

Koenji

Un barrio lleno de edificios antiguos que atraen a jóvenes emprendedores. Compuesto por tiendas, cafés y bares.

Yurakucho

Conocido por sus pequeños restaurantes debajo vías del tren.

Nakameguro

Nakameguro es más conocido por los sakura alrededor del río Meguro. Los altos muros de piedra del río se asemejan a un canal urbano.

Kasumigaseki

Kasumigaseki es un gran barrio al sur del Palacio Imperial. Es el hogar del gobierno japonés. Las principales funciones del gobierno de Japón se llevan a cabo en Kasumigaseki, incluidos sus ministerios, departamentos y oficinas de patentes.

Nagatacho

Nagatacho es un distrito del Gobierno Federal que está al lado de Kasumigaseki, los dos de la zona son casi el mismo barrio.

Shinagawa

Shinagawa es un distrito de negocios que es un mar de trajes negros cada mañana. Por la noche, el barrio cambia por completo a la vida nocturna.

Asakasa-Mitsuke

Akasaka-Mitsuke un distrito de negocios, con un ambiente más cultural, con un ambiente internacional, lleno de atracciones, bares, escuelas, restaurantes.

Meguro

Como Nakameguro, es posible encontrar ese río lleno de sakuras, sin embargo, Meguro es un barrio residencial con encantadores restaurantes, cafés y bares.

Shiodome

Shiodome es una de las tierras más caras del mundo junto a Ginza. Shiodome es una mezcla de distrito residencial, comercial, cultural, empresarial y de parques.

Jimbocho

Jimbocho es un barrio céntrico rodeado de universidades. Es el mejor lugar de Japón para comprar libros y snowboard.

Takebashi

Takebashi es un distrito de negocios al este del Palacio Imperial, que tiene museos y el Palace Park. También es un buen punto de partida para explorar las ruinas del castillo de Edo y su enorme foso.

Sugamo

Sugamo es donde hay mucha gente mayor, donde abuelas y abuelas hacen sus compras.

Hibiya

Hibiya es un antiguo barrio junto al Palacio Imperial. Tiene un gran parque y es donde se encuentra el famoso Hotel Imperial.

Jiyugaoka

Jiyugaoka es un barrio residencial atractivo para los domingos por la tarde.

Kyobashi

Kyobashi es un distrito de negocios de lujo cerca de Ginza en el centro de Tokio. Conocido por su puente y río que desaparecieron en la Segunda Guerra Mundial.

Toranomon

Es un gran distrito comercial de Tokio. Toranomon también es famoso por sus grandes rascacielos, las colinas de Toranomon.

Aoyama Itchome

Aoyama Itchome es un distrito de negocios y moda en el centro de Tokio.

Daikanyama

Daikanyama es una zona residencial que alberga varias embajadas.

Fukagawa

Fukagawa es un bonito barrio antiguo cerca del centro de Tokio, junto al río Sumida.

Denenchofu

Denenchofu se construyó desde cero como un barrio residencial exclusivo. Fue fundada en 1907 por Shibusawa Eiichi, uno de los hombres más ricos de la historia. Hoy en día, sigue siendo un área de alto nivel conocida por su vegetación y residentes famosos.

Hiroo

Hiroo es una zona residencial sorprendentemente tranquila ubicada entre dos de los barrios más salvajes de Tokio: Shibuya y Roppongi.

Kagurazaka

Kagurazaka ha sido un barrio rico desde la era Edo. Hoy en día es conocido por su cultura francesa y geisha.

Futako Tamagawa

Futako Tamagawa es el hogar de celebridades, atletas profesionales, políticos y líderes empresariales. Y sigue siendo un lugar sencillo, hermoso y natural, con un hermoso río.

La gastronomía japonesa

La gastronomía de Japón como cocina nacional ha evolucionado, a través de los siglos, a causa de muchos cambios políticos, sociales y de recursos, comenzando por la Edad Antigua, en la que la mayoría de la cocina estaba influenciada por la cultura china. Finalmente, la cocina cambió con el advenimiento de la Edad Media que marcó el comienzo de un abandono del elitismo con la normativa del shogunato. Al principio de la Edad Moderna tuvieron lugar grandes cambios que introdujeron en Japón la cultura occidental.

El término moderno "Comida japonesa" (nihon ryōri *日本料理*) o *washoku* (和食) se refiere a dicha comida al estilo tradicional, similar a la que existía antes del final del aislamiento nacional de 1868. En un sentido más amplio de la palabra, podrían incluirse también alimentos cuyos ingredientes o modos de cocinarlos fueron introducidos, posteriormente, del extranjero, pero han sido desarrollados por japoneses que los han hecho suyos. La comida japonesa es conocida por su énfasis en la estacionalidad de los alimentos (旬, *shun*), calidad y presentación de sus ingredientes.

Hay muchas opiniones sobre qué es fundamental en la cocina japonesa. Muchos piensan que el *sushi* o las comidas elegantes estilizadas del formal *kaiseki* se originaron como parte de la ceremonia del té japonesa. Muchos japoneses, sin embargo, piensan en la comida cotidiana de la gente japonesa-- en especial la que existió antes del final de la Era Meiji (1868 - 1912) o antes de la Segunda Guerra Mundial. Pocos japoneses urbanos modernos conocen su gastronomía tradicional.

Comida doméstica

La cocina tradicional japonesa está dominada por el arroz blanco. El arroz blanco suele usarse como acompañamiento para todas las comidas para acompañar al plato principal. Un desayuno japonés tradicional, consiste en una sopa de miso (miso shiru), arroz, y un vegetal encurtido. La comida más común, sin embargo, se llama *ichijū-sansai* ("una sopa, tres platillos secundarios") con una técnica de preparación diferente para cada uno. Los tres platillos secundarios son normalmente pescado crudo (*sashimi*), un platillo a la parrilla, y un platillo cocido a fuego lento. Esta visión única japonesa de la comida se refleja en la organización de los recetarios tradicionales japoneses. Los capítulos están organizados según las técnicas culinarias: comidas fritas, comidas al vapor, comidas a la parrilla, por ejemplo, y no conforme a ingredientes específicos (por ejemplo, pollo o res) como en los recetarios occidentales. También hay, usualmente, capítulos dedicados a las sopas, el sushi, el arroz, los tallarines y los dulces.

Disposición tradicional japonesa de la mesa

La disposición tradicional de la mesa en Japón ha variado considerablemente a través de los siglos, dependiendo del tipo de mesa común en determinada época. Antes del siglo XIX, se colocaban pequeñas mesas-caja (*hakozen* (箱膳)) o bandejas planas en el suelo antes de cada comida. Mesas bajas más grandes (*chabudai* (ちゃぶ台) que daban cabida a familias enteras se fueron popularizando hacia el principio del siglo XX, pero estas dejaron vía libre casi totalmente a las mesas y sillas de estilo occidental hacia el final del siglo XX.

Las configuraciones tradicionales se basan en la fórmula *ichijū-sansai*. Típicamente se disponen cinco cuencos (chawan) y platos separados antes de la comida. Justo al lado del comensal están el cuenco de arroz a la izquierda y el cuenco de sopa a la derecha. Tras estos hay tres platos planos conteniendo las tres guarniciones, uno al fondo a la izquierda (en el que podría servirse pescado hervido), otro al fondo a la derecha (en el que podría servirse pescado a la plancha), y otro en el centro de la bandeja (en el que podrían servirse verduras hervidas). También se ofrecen frecuentemente vegetales en vinagre, para ser comidos al final de la comida, pero no se cuentan como parte de los tres platos de acompañamiento.

Los «palillos» (hashi), se colocan generalmente al frente de la bandeja junto al comensal, en un palillero, o *hashioki* (箸置き), con los extremos afilados mirando a la izquierda.

Platos para ocasiones especiales

En la tradición japonesa, algunos platos se encuentran estrechamente unidos a ciertas festividades o eventos. Las principales combinaciones de este tipo incluyen:

- *Osechi* - Año nuevo
- *Chirashizushi*, sopa ligera de migas y amazake
- *Botamochi* (pasta de *azuki* cubierta de masa de arroz) - equinoccio de primavera
- *Chimaki* (pastel de arroz dulce al vapor) - *Tango no Sekku* y el festival de Gion
- *Hamo* (un tipo de pescado) y *somen* - festival de Gion
- *Sekihan*, arroz cocinado con *azuki* - celebraciones en general
- *Soba*– Nochevieja

Ingredientes esenciales en Japón

- Arroz glutinoso de grano medio o corto.
- Vegetales (*nira* (puerro chino), espinacas, pepino, berenjena, gobó, rábano *daikon*, batata, *renkon* (raíz de loto), *takenoko* (brotes de bambú), *negi* (cebolla verde), *fuki*), *moyashi*, goya, *retasu* (lechuga).
- *Sansai*.
- *Konnyaku (shirataki)*.
- Hongos (*shiitake*, *matsutake*, *enokitake*, *nameko*, *shimeji*).
- *Tsukemono* (vegetales en vinagre).
- Marisco.
- Algas (*nori*, *konbu*, *wakame*, *hijiki*, y otras).
- Marisco procesado (*chikuwa*, *niboshi*, sepia seca, *kamaboko*, *satsuma age*).
- Tallarines (*udon*, *soba*, *sōmen*, *ramen*).
- Huevos (gallina, codorniz).
- Carnes (cerdo, vaca, pollo, cordero, caballo), a veces como carne picada.
- Legumbres (soja, *azuki*).
- *Eda-mame*.
- *Miso*
- Salsa de soja.
- Tofu (*tofu*, *agedoufu*).
- *Yuba*.
- Fruta (caqui, pera nashi, *mikan*, *ume*, *yuzu*).
- Frutos secos (castaña).
- Harina *katakuriko*, harina de *kudzu*, arroz molido, harina de soba, harina de trigo.

Condimentos tradicionales japoneses esenciales

Por lo general no se considera posible cocinar auténtica comida japonesa sin *shō-yu* (salsa de soja), *miso* y *dashi*.

- *Shō-yu* (salsa de soja), *dashi*, mirin, azúcar, vinagre de arroz, miso, sake.
- *Konbu*, *katsuobushi*, *niboshi*.
- Cebolla, ajo, puerro, cebollino, chalote —todos desaprobados por el budismo, pero populares en el Japón moderno—.
- Semillas de sésamo, aceite de sésamo, sal de sésamo (*gomashio*), *furikake*, nueces o cacahuetes como aliños.
- *Wasabi* (y *wasabi* de imitación hecho con *daikon*), mostaza, pimiento rojo, jengibre, hojas de *shiso*, *sansho*, cítricos.

Comida y platos japoneses famosos

Platos fritos (*agemono*)

- *Korokke* (croqueta).
- *Kushiage*.
- *Tempura* - vegetales, mariscos o carne fritos. (Se puede hacer también un revuelto variado que recibe el nombre de *kakiage*).
- *Tonkatsu* - chuleta de cerdo empanada y frita (existe también la versión de pollo: *katsu* de pollo).

Donburi

Un plato de arroz al vapor servido en cuenco con diversas coberturas.

- *Katsudon* - chuleta de cerdo empanada y frita (*tonkatsudon*), pollo (*katsudon* de pollo) o pescado (*magurodon*).
- *Oyakodon* - (padre e hijo) normalmente pollo y huevo, pero a veces también salmón y huevas de salmón.
- *Gyūdon* - vacuno con especias.
- *Tempuradon* - revuelto de fritos del tamaño de un bocado.

Platos a la plancha y fritos en sartén (*yakimono*)

- *Gyoza* - empanadillas japonesas rellenas normalmente de cerdo y verduras. Originalmente de China
- *Hamachi kama* - mandíbula y pómulo de atún de cola amarilla a la plancha.
- *Kushiyaki* - brochetas de carne y verduras.
- *Okonomiyaki* - pizza/tortilla japonesa elaborada en la sartén o plancha con diversas coberturas de sabores (véase: okonomiyaki).
- *Omu-raisu* - sandwich de arroz frito con sabor a ketchup y un fino revuelto de huevo (o una simple tortilla de huevo).
- *Omu-soba* - una tortilla con *yakisoba* de relleno.
- *Takoyaki* - Bolas de harina fritas con un trocito de pulpo en el interior. Son muy populares los puestos callejeros.
- *Teriyaki* - carne, pescado, pollo o vegetales a la plancha, a la parrilla o fritos en sartén glaseado con salsa de soja endulzada.
- *Unagi*, incluyendo *kabayaki* - anguila a la plancha.
- *Yakisoba* - tallarines fritos a la japonesa.
- *Yakitori* - brochetas de pollo.

Nabemono (cocina en cazuela)

- *Sukiyaki* - mezcla de tallarines, vacuno en finas lonchas, huevo y verduras hervidos en una salsa especial hecha de caldo de pescado, salsa de soja, azúcar y sake.
- *Shabu-shabu* - tallarines, verduras y camarones o delgadas lonchas de vacuno hervidos en caldo suave. Se mojan en salsa de soja o de sésamo antes de comerse.
- *Motsunabe* - intestino de vaca, hakusai (*bok choi*) y diferentes verduras cocinados en una sopa ligera como base.
- *Kimuchinabe* - parecido al *motsunabe*, excepto que la base es *kimuchi*, y que se usan lonchas finas de cerdo. El *kimchi* es un plato típico de Corea, pero también se ha hecho muy popular en Japón, particularmente en la isla de Kyūshū, que está situada cercana a Corea del Sur.
- *Oden*.

Tallarines (*men-rui*)

- *Soba* - finos tallarines de alforfon tostado con varias coberturas, o en caldo caliente. (También se pueden comer en frío y mojándolos en salsa de soya-seiro *soba*).
- *Ramen* - tallarines amarillos finos servidos en caldo caliente con varias coberturas; siendo de origen chino, es algo popular y común en Japón.
- *Udon* - tallarines de trigo y patata gruesos servidos con varias coberturas en *shoyu* caliente y caldo *dashi.*

- *Champon* - tallarines amarillos de grosor medio servidos con una gran variedad de marisco y verduras en caldo caliente; creado en Nagasaki como comida barata para estudiantes.
- *Sōmen*.
- *Okinawa soba* - tallarines de harina de trigo habitualmente servidos con *sōki*, cerdo al vapor.

Otros

- *Tofu agedashi* - cubos fritos de *tofu* suave servidos en caldo caliente.
- *Bentō* u *obento* - plato combinado servido en un cajón de madera.
- *Hiyayakko* - plato de *tofu* frío.
- *Osechi* - comida tradicional para año nuevo.
- *Nattō* - brotes de soja fermentados, hiloso como queso fundido. Debido a su fuerte olor y a su textura resbaladiza no goza de fama entre los no japoneses. A menudo se come como desayuno. Típicamente popular en Kanto y algo menos en Kansai.
- *Shiokara* - vísceras saladas y fermentadas.

Arroz (*gohanmono*)

- *Mochi* - pastel de arroz.
- *Ochazuke* - té verde servido sobre arroz blanco.
- *Onigiri* - bolas de arroz japonesas.
- *Sekihan* - arroz rojo con judías *azuki*
- *Kamameshi* - arroz cubierto de verduras y pollo o marisco y luego horneado en cuencos individuales.
- Arroz *kare* (véase también curry) - tras introducirlo desde reino Unido a finales del siglo XIX, se convirtió en producto de primera necesidad en Japón.
- Arroz *hayashi* - suele tomarse normalmente como acompañante de todas las comidas.

Sashimi

Sashimi es comida cruda, fileteada en finas lonjas y servida con una salsa para mojar y guarniciones sencillas. Normalmente es pescado o crustáceos, o vaca.

- *Fugu* - pez globo, cuya hiel es muy venenosa y puede contaminar el resto de la carne si no se sabe abrir y preparar correctamente, una especialidad únicamente japonesa.
- *Rebasashi* - normalmente hígado de vaca.

Sopas (*suimono* y *shirumono*)

- *Dangojiru* - sopa hecha con fideos anchos y planos acompañados de algas, *tofu*, raíz de loto, o cualquier cantidad de otras verduras y raíces.
- *Butajiru* - similar a la Dangojiru, con el cerdo como principal ingrediente.
- Sopa de miso - sopa hecha con *miso*, *dashi* e ingredientes de temporada como pescado, *kamaboko*, cebolla, almejas, patatas, etc.
- *Sumashijiru* - una sopa ligera hecha con *dashi* y marisco.

Sushi

Sushi es arroz al vinagre acompañado o mezclado con diversos ingredientes frescos, normalmente pescado o marisco.

- *Nigirizushi* - *sushi* con los ingredientes sobre un bloque de arroz.
- *Makizushi* - se traduce por "rollos de *sushi*"; es el tipo en que el arroz y el marisco u otros ingredientes se colocan sobre un alga (*nori*) y se enrollan como cilindros sobre una esterilla de bambú para luego cortarlos en piezas más pequeñas.
- *Temaki* - básicamente lo mismo que *makizushi*, salvo que el*nori* se enrolla como un cono con los ingredientes colocados dentro.
- *Chirashi* - marisco fresco, verduras u otros ingredientes se colocan sobre arroz para sushi dentro de un cuenco o plato.

Dulces

- *Wagashi* - Dulces de estilo japonés.
- *Amanattō*.
- *Anmitsu* - Postre tradicional japonés.
- *Anpan* - Pan con judías dulces en el centro.
- *Dango* - *Dumpling* de arroz.
- *Ginbou*.
- *Hanabiramochi*.
- *Higashi*.
- *Hoshigaki* - Caqui seco.
- *Imagawayaki* - También conocido como 'Taikoyaki'; es un Taiyaki redondo con el mismo relleno.
- *Kakigōri* - Hielo picado al que se le agrega sirope para darle sabor.
- *Kompeitō* - Caramelo de azúcar cristalizado.
- *Manju* - Arroz glutinoso cubriendo un centro judías dulces.
- *Matsunoyuki*.
- *Melonpan* - Pan crujiente grande y redondo con cierto parecido a un melón.
- *Mochi* - Arroz dulce al vapor convertido en masa sólida.
- *Oshiruko* - Sopa templada y dulce de judías rojas (*an*) con *mochi* (pastel de arroz).
- *Uirō* - Pastel de harina de arroz al vapor.
- *Taiyaki* - Pastel frito con forma de pez; normalmente se rellena con *anko* (pasta dulce de judías rojas - *azuki*).
- *Dagashi* - Simples dulces de estilo japonés.
- *Karumetou* - Pastel de azúcar moreno. También se denomina *karumeyaki*.
- *Ramune* - bebida gaseosa de diferentes sabores.
- *Sosu senbei* - Delgadas obleas con salsa de soja.
- *Umaibou* - Maíz inflado de diversos sabores.
- *Yogashi* - Dulces de estilo europeo.
- *Kasutera* - "Castella" pastel esponjoso ibérico.
- *Mirucurepu* - "Mille crepe" - crep en capas
- Otros *snacks*
- Helado de *azuki ice* - Helado de vainilla con judías *azuki* dulces
- *Hello Panda*.
- Helado de matcha - helado de té verde molido.
- *Pocky*.

Chinmi

- *Uni* - Erizos de mar salados.
- *Karasumi*.
- *Konowata*.

Influencia japonesa en otras gastronomías

Estados Unidos

Se dice que el *teppanyaki* es una invención estadounidense, así como el *California roll*, y mientras el primero ha sido bien recibido en Japón, el otro no, e incluso peor, no es considerado como sushi por los japoneses. En cualquier caso gracias a ciertas modas recientes en la cultura estadounidense como *Iron Chef* y los restaurantes Benihana, la gastronomía japonesa se fusiona lentamente con la vida estadounidense. La comida japonesa, tildada de exótica en Occidente hasta los años 70, es ahora bastante común en la zona continental de Estados Unidos, e incluso se ha integrado completamente en la cocina de Hawái.

Bebidas típicas

Té y bebidas sin alcohol

- *Amazake*.
- *Genmaicha*: té verde combinado con arroz marrón tostado.
- *Hojicha*: té verde tostado sobre carbón de leña.
- *Kombucha* (té): un té vertido con *kombu* dando un sabor rico en glutamato monosódico.
- *Matcha*: té verde pulverizado.
- *Mugicha*: té de cebada, se sirve frío en verano.
- *Sencha*: hojas de té tratadas con vapor, secas.
- *Umecha*: té con *umeboshi*, amargo y refrescante.

Bebidas suaves

- *Calpis*.
- *Pocari Sweat*.
- *Ramune*.
- *Oronamin C*.
- *Yakult*.
- *Qoo*.

Bebidas alcohólicas

- *Awamori*.
- *Sake*.
- *Shōchū*.
- *Umeshu*.

Comida importada o adaptada

Como la mayoría de países, Japón incorpora los platos favoritos de todo el mundo (mayoritariamente Asia, Europa, y también, pero no tanto, del continente americano). Las cocinas china, francesa, italiana y española son de particular interés para los japoneses. Muchos platos importados se adaptan al gusto japonés reduciendo la cantidad de especias o cambiando parte de la receta (el *kimchi* coreano, en origen fermentado, pasó a ser gambas menos fermentadas en vinagre). Otros cambios incluyen sustituir el ingrediente principal o añadir algún ingrediente que podría ser considerado tabú en su país de origen (como láminas de huevo cocido, maíz dulce, gambas, nori, o incluso mahonesa en vez de salsa de tomate en la pizza).

Algunos ejemplos de cocina adaptada son:

- *Pizza* con corazones de maíz, mahonesa, curry o salsa *teriyaki*.
- *Spaghetti* con salsas cremosas de gambas, langosta, cangrejo o erizo de mar, o salsas ligeras no cremosas con algas, o hechas con salsa de ketchup de tomate, cebolla laminada y pimiento verde (llamándose 'napolitana').
- Salchichas de pescado en vez de cerdo (por otro lado, las salchichas de otro tipo de carne, como pollo, no están disponibles).
- La cocina china solo existente en Japón como el *Eby chili* (gambas en salsa picante con especias).
- Comida coreana a la barbacoa sin sabor que debe ser mojada en salsa antes de comerse para darle sabor.
- *Naengmyun* coreano con tallarines más gruesos y diferente caldo.

En Japón también se pueden encontrar cadenas de hamburgueserías de tipo McDonald's. Mos Burger es un serio competidor. Hay otros establecimientos de comida rápida con similar acogida. Incluyen tiendas de donuts y heladerías. La prefectura de Okinawa tiene incluso una cadena de restaurantes A&W (una franquicia estadounidense) en los que ofrecen su famosa cerveza de raíz (cerveza no alcohólica).

Washoku* y *yōshoku

Las gastronomías y comidas importadas de América y Europa se denominan *yōshoku* (洋食), forma corta de *seiyōshoku* (西洋食) literalmente cocina del oeste. La cocina japonesa se llama *washoku* (和食), y la china se conoce como *chūkaryōri* (中華料理), literalmente "receta china".

Cierto número de platos extranjeros han sido adaptados hasta tal grado que son considerados prácticamente japoneses, siendo parte integral de cualquier menú familiar en Japón. Aun así, estos aun son considerados *yōshoku* como si fuesen importados. Quizá el mejor ejemplo de esto sea el arroz al curry, importado en el siglo XIX a través del Reino Unido, y que aun guarda un ligero parecido con el plato hindú original. Los restaurantes que sirves este tipo de comida se llaman *yōshokuya* (洋食屋), literalmente "tienda de cocina occidental". De todas formas, *yōshoku* se refiere básicamente a cocina extranjera de estilo japonés de origen incierto.

Tempura

Uno de los platos importados más antiguos es la *tempura*; aunque se asume que sus raíces extranjeras son desconocidas para la mayoría de la gente, incluyendo muchos japoneses. Como tal, se considera *washoku*. La *tempura* llegó a Japón gracias a los navegantes portugueses en el siglo XVI como una técnica para cocinar pescado. Desde entonces, los japoneses han ampliado sus ingredientes hasta incluir casi todo tipo de marisco y verdura. Camarones, berenjena, calabaza y zanahorias son típicos ingredientes a día de hoy. Otras comidas consideradas 'washoku', como la *tempura*, son: *anpan*, *ramen*, y *soumen*.

Cocina de fusión

La cocina japonesa continúa expandiéndose y adaptándose, ha creado cientos de recetas diferentes de manera significativa de aquella que fuese la original, pero manteniendo cierto "aire" con sus orígenes. Por ejemplo, el "curry" de la India, importado del Reino Unido, se ha fusionado con variedad de comidas para crear nuevas recetas. Curry hecho con *dashi* de pescado se vierte sobre *udon*, creando el *kare udon*. Usado para rellenar bollos para luego freirlos en aceite se crea el *kare pan*, (literalmente "pan de curry"). Según ciertos grupos de consumidores de curry en Japón, la manera correcta de comer arroz al curry es poniendo salsa de soja sobre el curry y comerlo con vegetales en vinagreta llamados *fukujinzuke*. Otras recetas son tan exóticas que son consideradas localismos gastronómicos. En Nagoya, un plato de *spaghettis* macha dulces con crema fresca, mermelada de judías, helado, y frutas se sirve de postre en los restaurantes.

El Monte Fuji. El pico más alto y visitado

El Monte Fuji, con sus 3.776 metros de altura, es el pico más alto y visitado de Japón.

El 22 de junio del 2013 fue reconocido como Patrimonio de la Humanidad por la Unesco, dentro del Parque Nacional de Fuji-Hakone-Izu.

La designación se produjo como lugar cultural y no como espacio natural, teniendo en cuenta la cantidad de veces que ha sido inmortalizado en leyendas, poemas, pinturas, fotos y películas.

Su imponente figura es sin duda una de las imágenes más famosas de Japón, con numerosos lugares que ofrecen vistas privilegiadas.

En la cultura japonesa siempre ha sido considerado sagrado, por ese motivo no estuvo permitida la ascensión de las mujeres hasta 1868.

Ese mismo año escaló el pico por primera vez un extranjero, sir Rutherford Alcock, diplomático inglés.

Ahorra tiempo y dinero reservando ya tu hotel cerca del Monte Fuji con Booking, con la opción de cancelar gratis en la mayoría de habitaciones.

Y si necesitas un seguro de viaje, con Iati tienes un 5% de descuento.

Cómo se formó

Su formación se alargó decenas de miles de años, debido a las erupciones volcánicas.

Realmente se trata de tres volcanes superpuestos, uno encima de otro.

El primer volcán es llamado Komitake, se calcula que estuvo activo hace unos 700.000 años.

Viejo Fuji es el nombre del siguiente volcán, su período de actividad ocurrió hace aproximadamente 100.000 años.

El volcán que podemos ver hoy recibe el nombre de Nuevo Fuji, se calcula que entró en erupción hace alrededor de 10.000 años.

Las erupciones volcánicas no han sido muy frecuentes en los últimos milenios.

Durante la prehistoria, llamada en japonés período Jomon, se tiene constancia de cuatro. En el período Heian se produjo la siguiente, en el año 864.

La cantidad de lava expulsada llegó a dividir en dos un lago, terreno hoy ocupado por el Bosque de Aokigahara. La última se produjo en 1707, durante el período Hoei.

Se cree fue debida a un gran terremoto que había asolado Japón tan sólo 49 días antes.

Las cenizas llegaron incluso a Tokio, ubicado a unos 100 kilómetros.

Qué ver en el Monte Fuji

No hay mejor forma de conocer el Monte Fuji que ascendiendo hasta la cima. Sólo recomendable en los meses de julio y agosto, debido a la nieve que cubre el terreno el resto del año.

Algunos aventureros se atreven a escalar en cualquier época, siendo especialmente visitado la última noche del año para ver desde el punto más alto de Japón el primer sol naciente.

Sin duda es uno de los destinos turísticos favoritos de japoneses y extranjeros, a pesar de la dureza de la ascensión.

De hecho, en Japón existe un proverbio que dice: «Un hombre sabio sube el Monte Fuji una vez en su vida, sólo un necio lo sube dos veces».

Aunque también se puede optar por visitar el Parque Nacional de Fuji-Hakone-Izu y disfrutar de las vistas desde los Cinco Lagos de Fuji.

Incluso hay disponibles excursiones desde Tokio con subida a la quinta estación del Monte Fuji, paseos en barco por el lago Ashi o visita a la pintoresca Hakone.

Como ves, hay muchas maneras de disfrutar de la montaña que ha servido de inspiración a numerosos artistas japoneses.

Entre las obras más famosas están las «Treinta y seis vistas del Monte Fuji», serie de grabados del artista japonés Katsushika Hokusai donde se muestra el volcán en diferentes épocas del año y condiciones climáticas.

Rutas para subir al Monte Fuji

Hay cuatro rutas que permiten afrontar la subida al Monte Fuji, todas divididas en estaciones.

La ruta a pie se inicia desde la quinta estación, cada camino tiene su propia quinta estación y a todas ellas se puede acceder en autobús.

La duración del trayecto y la dificultad varía en cada ruta, todas cuentan con refugios de montaña y tiendas donde adquirir lo necesario para afrontar la dura ascensión.

Eso sí, para pasar la noche en los refugios hay que reservar con meses de antelación.

Ruta Kawaguchiko o Yoshida. Es la ruta tradicional y por tanto la más transitada de todas, además de ser la más accesible desde Tokio.

La quinta estación se encuentra a 2.305 metros de altura, desde allí hasta la cima se tarda entre cinco y seis horas.

Hay que destinar un mínimo de otras tres horas para la bajada, que se hace por otro sendero. Hay un total de 26 refugios de montaña.

Para llegar desde Tokio hay que subirse a la línea Chuo de JR en la Estación de Shinjuku o la de Tokio, la estación de destino es Otsuki.

Una vez allí utilizar la línea Fuji Kyuko que lleva directamente a Kawaguchiko. Todos estos trayectos en tren están incluidos con el JR Pass.

También está la opción de viajar en autobús, parten desde la Estación de Shinjuku.

El viaje dura unas dos horas, la ventaja con respecto al tren es que lleva directamente hasta la quinta estación de Kawaguchiko.

Ruta Fujinomiya. A pesar de ser la ruta más corta de todas, es una de las menos utilizadas por estar en la ladera opuesta a la salida del sol, el momento más esperado por los visitantes del Monte Fuji.

La quinta estación se ubica a 2.400 metros de altura, hasta la cumbre se tardan unas cinco horas. Para la bajada hay que destinar la mitad de tiempo.

Hay 9 albergues de montaña a lo largo del camino.

Desde Tokio se puede llegar con la línea de shinkansen JR Tokaido, hay que partir desde la Estación de Tokio y bajarse en Shin-Fuji.

El siguiente paso es tomar un autobús que lleva hasta la quinta estación de Fujinomiya. El viaje en tren está incluido en el JR Pass.

Ruta Gotemba. Es la más larga y difícil de las cuatro rutas, sólo recomendada para escaladores profesionales por estar cubiertos los caminos de ceniza volcánica.

La quinta estación está a 1.550 metros de altura, desde allí hasta la cima son más de siete horas de camino.

Por contra la bajada lleva poco más de tres horas.

Hay solamente 7 refugios de montaña.

Desde Tokio se llega con el shinkansen JR Tokaido desde la Estación de Tokio, o con la línea Shonan Shinjuku Line desde la Estación de Shinjuku.

La parada es la Estación Kozu en Odawara. Una vez allí la línea Gotemba lleva hasta la estación de trenes del mismo nombre.

El último paso es un autobús que va hasta la quinta estación de Gotemba.

Ruta Subarashi. Es la menos utilizada para la ascensión, aunque sí pasan por ella muchos montañeros durante la bajada.

Tiene como principal atractivo la vegetación que cubre la ladera del Fuji.

La quinta estación se encuentra a 2.000 metros de altura, se tardan como mínimo cinco horas para llegar a la cima y la mitad para bajar. Cuenta con 13 albergues de montaña.

Para esta ruta hay que se seguir los mismos pasos que en la ruta Gotemba, hasta llegar a la Estación de Gotemba.

Una vez allí lo que cambia es el autobús, habría que subir al que lleva hasta la quinta estación de Subarashi.

Una vez en la cumbre del Fuji cabe la posibilidad de seguir la ruta Ohachimeguri, en poco más de una hora se puede recorrer todo el perímetro del cráter del volcán.

Información para visitar el Monte Fuji

El acceso al Monte Fuji es libre y gratuito.

Los refugios de montaña están abiertos desde el 1 de julio al 31 de agosto.

Además de acceder en transporte público, también existe la posibilidad de alquilar un coche en Tokio y hacer la ruta por tu cuenta.

Aquí van algunas recomendaciones:

- Llevar ropa de abrigo, aunque sea verano, ya que las temperaturas por la noche caen en picado, especialmente en la cumbre. Además, hace muchísimo viento.
- Planear bien las horas de subida para llegar a ver el amanecer que tiene lugar sobre las 4:30 horas, contando con las posibles colas y atascos.
- Echar una linterna en la mochila, sobre todo si planeas ver el amanecer desde la cima, ya que la ascensión se hará durante la noche.

- Llevar crema protectora solar, calzado cómodo de montaña, bastón, gafas de sol, impermeable, guantes, gorro, agua, comida energética, monedas de 100 yenes para pagar el acceso a los baños, etc.
- Añadir también una bolsa de basura entre los imprescindible, hay que recoger todos los desperdicios que se generen a lo largo del camino.
- Cuidado con el mal de altura, para evitarlo tienes la opción de pasar unas horas descansando en uno de los refugios de montaña antes de afrontar el tramo final hasta la cumbre. Una hora cuesta 1.000 yenes.
- Para ahorrar dinero es aconsejable comprar la mayor parte de las provisiones en la quinta estación, ya que según se asciende por el volcán van subiendo también los precios.
- Si quieres evitar las aglomeraciones, la mejor época para escalar el Monte Fuji es la primera quincena de julio, antes de que empiecen las vacaciones de los escolares japoneses. Hay que huir especialmente de la festividad de Obon, a mediados de agosto.

Los sakura. Árboles de cerezo

Sakura (桜) significa literalmente cereza y es uno de los principales símbolos de la cultura japonesa. En este artículo examinaremos en profundidad las curiosidades, significados y simbolismos de los cerezos en Japón, también hablaremos de tipos, frutos, flores y nombres relacionados con los cerezos.

Cerezo es el nombre que se le da a varias especies de árboles frutales, decorativos o para la producción de madera noble.; Los cerezos japoneses suelen ser somei-yoshino, prunus yedoensis y yamazakura.; Hay más de 600 tipos de sakura. En todo Japón, con flores rosas, blancas, amarillentas y de diferentes formas. Las cerezas japonesas a menudo se llaman sakuranbo (桜んぼ).

Solía pensar que los cerezos no tenían absolutamente nada que ver con las cerezas que comemos, pero en realidad son de la misma familia.; En Brasil tendemos a diferenciar los cerezos de los cerezos que dan frutos. Los cerezos decorativos en Japón tienden a desarrollar pequeños tipos de frutos, pero no suelen ser comestibles y no se cosechan. Alrededor del 40% de las cerezas consumidas en Japón son importados.

Primavera y cerezos japoneses

Los cerezos en Japón tienden a ganar protagonismo durante la primavera en el Hanami (festival de las flores) donde la gente suele acampar, hacer picnics y visitar parques donde los sakuras y otras flores tienden a florecer. Para los japoneses, el comienzo del año ocurre en la primavera. Tanto es así que el año académico y económico comienza el 1 de abril.

En 1992, la asociación de Sakura en Japón (日本さくらの会 - Nihon Sakura no Kai) creó el famoso “Día de sakura” que marca exactamente el comienzo de la floración el 27 de marzo. Durante el comienzo de la primavera, todo Japón sigue la floración de Sakura a través de calendarios y programas de televisión que indican exactamente la fecha de cada región.

Etapas de la floración de sakura

Todo el proceso de floración de los cerezos y otras flores suele durar un máximo de 10 días. Durante estos días los cerezos pasan por varias etapas:

Español	Japonés	Romaji
Botón	つぼみ	tsubomi
Floración de brotes	咲き始め(る)	sakihajime(ru)
50% florido	5 分咲き	gobuzaki
70% florido	7 分咲き	shichibuzaki
100% - Alcanza la plena floración	満開	mankai
Los pétalos comienzan a caer	散り始め	chirihajime
Hojas verdes después de la floración.	葉桜	hazakura
Lluvia de pétalos	桜吹雪	Sakurafubuki

Diferentes tipos de cerezos de Japón

Somei Yoshino (染井吉野) es la variedad más popular de sakura en Japón, tiene cinco pétalos y suele ser de color blanco con un tono rosado. Las hojas solo aparecen después de que el cerezo ha terminado de florecer, destacando completamente las flores.; Fue ampliamente cultivado durante el Período Edo en Tokio, convirtiéndose en el más numeroso en Japón.

Yamazakura (山桜) significa literalmente cereza de montaña. Este tipo de cereza es común y suele crecer en la naturaleza, sus flores son ligeramente rosadas y pequeñas. Las hojas suelen desarrollarse junto con la floración.

Kawazu-zakura (河津桜) es una variedad moderna y generalmente florece antes y tiene un período de floración mucho más largo que otras especies. Incluso en febrero es posible encontrar estos árboles con flores rosadas.   Recibió su nombre porque originalmente se cultivó en la ciudad de Kawazu en Izu.

Shidarezakura (枝垂れ桜) es una variedad llorona, con ramas caídas que viven mucho tiempo, donde los colores varían del rosa al blanco. Hay otra variación con más de 5 pétalos llamada Yaeshidarezakura (八重枝垂桜).

Kanhizakura (寒緋桜) es una sakura en forma de campana con un color rosa más oscuro, originaria de Okinawa y Taiwán y que florece en enero y febrero. Kanzakura (寒桜) es otro tipo de cerezo que florece antes de lo normal, donde destaca en los parques pequeños debido a esta floración temprana.

Cerezos con muchos pétalos que tardan en florecer

Ichiyo es un tipo de sakura que tiene 20 pétalos de color rosa claro con hojas verdes frescas. Ukon tiene entre 10 y 20 pétalos de color amarillo. Kazan tiene alrededor de 30 a 50 pétalos con un tono rosado y hojas de color marrón cobrizo. Estos tres cerezos tienden a florecer más tarde que los demás.

Kikuzakura (Cherry Chrysanthemum) puede tener hasta 100 pétalos y es de color blanco con tonos rosados. Shogetsu tiene unos 30 pétalos con flores blancas y florece con hojas verdes. Fugenzo tiene alrededor de 30 a 40 pétalos con flores blancas que se vuelven rosadas cuando se abren. Estos tres cerezos también tienden a florecer más tarde que los demás.

¿Sabías que hay un cerezo que florece en otoño? Jugatsuzakura (十月桜) significa literalmente sakura de octubre, una variedad que florece en otoño e invierno con flores pequeñas y escasas que combinan los colores del otoño con la nieve.

Curiosidades que involucran a Sakura en Japón

Los samuráis solían estar asociados con los cerezos, porque su floración es corta, lo que representa la corta vida de muchos samuráis en los campos de batalla. Sakura también era un símbolo del amor, donde las mujeres adornaban su cabello con ramas de cerezo para mostrar que estaba mirando para un socio.

Una flor de cerezo generalmente tiene 5 pétalos, pero hay tipos de cerezos japoneses que tienen 10, 20 e incluso 100 pétalos. Estas flores se llaman yaezakura (八重桜). Los cerezos se pueden nombrar según el número de pétalos como: 一重 hitoe (0-5) | 半八重 hanyae (5-10) | 八重 yae (10+).

Hay una Sakura de más de 2000 años llamada Jindai Zakura (神代桜) de más de 10 metros de altura y 13 de circunferencia en la raíz. Las leyendas afirman que fue plantado por el emperador Takeru en Mikoto.

Hay varios productos elaborados con flores de cerezo, incluso los refrescos y las bebidas suelen lanzarse durante la primavera en lugares destacados como McDonald's. Dulces como Wagashi, flores comestibles y varios otros platos. La flor está representada en todo tipo de bienes de consumo en Japón, incluidos kimonos, artículos de papelería y vajilla. Los muebles también se fabrican con la madera del árbol desde el siglo XVI.

El simbolismo de Sakura en Japón

En Japón, los cerezos simbolizan las nubes debido a su floración masiva y también sirven como metáfora de la naturaleza efímera de la vida asociada con el budismo. La flor de cerezo significa belleza femenina y simboliza el amor, la felicidad, la renovación y la esperanza. El compromiso de las flores, su extrema belleza y su rápida muerte, a menudo se asociaba con la mortalidad.

Durante la Segunda Guerra Mundial, los cerezos se utilizaron para motivar al pueblo japonés, para encender el nacionalismo y también el militarismo. Fueron utilizados en anuncios para inspirar el "espíritu japonés", principalmente debido a su relación con los samuráis. En el Japón imperial, los cerezos se plantaron para "reclamar el territorio ocupado como espacio japonés".

La cereza es considerada el mayor símbolo de sensualidad, erotismo y sexualidad, principalmente por su intenso color rojo. Los cerezos también son un símbolo predominante en Irezumi, el arte tradicional de los tatuajes japoneses. Sakura incluso se considera un color en Japón, una variación de blanco y rosa.

Nombres japoneses relacionados con Sakura

El nombre Sakura es uno de los más populares entre las chicas de Japón (quinto lugar). Sabemos que los nombres japoneses se suelen escribir con ideogramas que tienen distintos significados, por lo que terminaremos compartiendo una lista de nombres japoneses que suelen tener ideogramas relacionados con los cerezos en Japón.

桜 - El ideograma de Sakura puede referirse a la flor, la fruta o el cerezo. Solo con este ideograma se pueden escribir diferentes nombres que son: Sakura, Saku, Ou, Sakurasaki, Sara y Chieri. ¡Todos estos nombres son femeninos!

El nombre Sakura se puede escribir con más de un ideograma como: [幸久来]; [紅桜桃]; [佐鞍] (familia, apellido); [佐久羅] y [佐久良].

Tsubomi se refiere al capullo de cereza y se puede escribir de diferentes formas, la más común es 花咲実 que tiene los ideogramas de flor, florecimiento y verdad;

桜々	Sasa, Sakura (mujer)
桜々子, 桜子, 櫻子	Sakurako (mulher)
桜一郎	Ouichirou (hombre)
桜下	Sakurashita (mulher)
桜与美	Sayomi (mulher)
桜久夜	Sakuya (mujer)
桜之宮	Sakuranomiya (familia o apellido)
桜乙	Oto
桜乙愛	Condenar
桜也果	Sayaka
桜井	Sakurai (familia, apellido)

Las aves endémicas y migratorias

No todos los turistas llegan a Japón a través de sus principales aeropuertos. El país recibe también a una gran cantidad de aves migratorias cada año. En primavera y otoño llegan las aves limícolas, mientras que los gorriones y tiránidos visitan el archipiélago en verano y los patos, emberízidos y fringílidos lo hacen en invierno. El país también alberga numerosas especies endémicas, muchas de ellas poco habituales y de extraordinaria belleza, lo cual explica por qué el país del sol naciente ocupa el primer lugar en la lista de destinos favoritos de muchos amantes de las aves. Japón se extiende desde las zonas climáticas subárticas hasta las subtropicales, y esta diversidad, combinada con sus cuatro estaciones bien diferenciadas y la heterogeneidad orográfica del país, genera diferentes entornos acogedores para una gran variedad de vida silvestre.

Las grullas de coronilla roja son muy conocidas por su elaborada danza de cortejo

Aves bailarinas

La grulla de coronilla roja, conocida localmente como tancho, probablemente sea la especie más preciada entre los amantes del avistamiento de aves en Japón. De porte elegante, está considerada como un símbolo de felicidad y longevidad. Lleva siglos apareciendo representada en el arte japonés y, en la actualidad, incluso podrás encontrarla en kimonos nupciales, botellas de sake y puertas shoji de papel. Tal vez sea más conocida por el baile de apareamiento aparentemente coreografiado que realiza entre los meses de febrero y marzo. Y, dado que más de la mitad de la cada vez más escasa población de grullas rojas del mundo habita en Hokkaido, este es uno de los mejores lugares del mundo para presenciar dicho espectáculo. Las grandes medidas de conservación tomadas en la región están logrando recuperar la población después de haber sido cazada hasta el borde de la extinción. La población de grullas de las marismas Kushiro de Hokkaido ha pasado de alrededor de 20 a unos 1300 ejemplares y resulta especialmente interesante para los observadores de aves debido a su comportamiento mayoritariamente no migratorio, ya que únicamente se desplazan 150 kilómetros en invierno, algo único en esta especie. Hokkaido acoge a más de 300 especies de aves silvestres, muchas de las cuales migran desde Siberia durante el invierno, lo cual supone alrededor de la mitad de las aves de Japón y explica por qué este es el destino del país más codiciado por muchos observadores de aves.

Contra todo pronóstico

Las cigüeñas de la ciudad costera de Toyooka, a unas 2 horas y media al noroeste de Kioto, son otras de las especies más codiciadas por los observadores de aves. La región dedica gran parte de sus recursos a recuperar la extinta población de cigüeñas orientales de Japón en libertad. En 1985 se introdujo un nuevo grupo de cigüeñas procedentes de Rusia, después de que el último ejemplar conocido de la zona falleciera en 1971. Desde entonces, la población se ha recuperado hasta llegar a cerca de 170 ejemplares. Las plantaciones de arroz de agricultura ecológica de la zona garantizan que los arrozales estén enalto y que haya abundancia de las criaturas que sirven de alimento a las cigüeñas. Este «arroz de cigüeñas» conocido como Konotori-hagukumu-okome, se considera un producto de primera calidad.

Forjando un futuro para las aves de Japón

La protección de los hábitats de las aves es una prioridad en Japón, que cuenta con 160 áreas importantes para la conservación y biodiversidad de las aves (IBA, por sus siglas en inglés) identificadas por BirdLife International para garantizar su conservación. Según esta organización, 49 de las 446 especies de aves de Japón están amenazadas a nivel mundial y 21 son endémicas. Las tres áreas de aves endémicas que ha identificado en Japón son las islas de Izu, las islas Ogasawara y las islas Nansei.

El carbonero de Owston es un ave endémica de las sureñas islas de Izu

Islas de Izu

Para los observadores de aves, Hachijojima y Miyakejima son las estrellas indiscutibles de este archipiélago. Los zorzales de las Izu hacen sus nidos en los jardines y zonas boscosas de Hachijojima, donde los amantes de las aves también podrán encontrar mosquiteros de Ijima y petirrojos de las Izu. Otras aves de la zona incluyen a los zorzales blancos, las buscarlas de Pleske, los vencejos del Pacífico y los vencejos mongoles. En Miyakejima podrás encontrar prácticamente las mismas especies, además de carboneros de Owston, palomas negras japonesas, picos kizuki, chochines comunes y ojiblancos japoneses. Se puede llegar a Hachijojima en unas diez horas en ferri desde Tokio y a Miyakejima, en unas seis horas y media.

Se pueden ver ojiblancos japoneses por todo el país

Islas Ogasawara

No hay nada más lejos que este archipiélago. Este archipiélago conocido como las Galápagos de Oriente ha sido declarado Patrimonio Mundial por la UNESCO y técnicamente forma parte de Tokio, aunque el ferri tarda nada menos que unas 24 horas en llegar hasta él. La falta de aeropuertos y el hecho de que el ferri únicamente salga cuatro veces al mes permite que la naturaleza cuente con el espacio que necesita para prosperar. El archipiélago es uno de los destinos favoritos de los aficionados al avistamiento de aves por la presencia del apalopteron u ojiblanco de Bonin, un pájaro cantor endémico de la isla de Hahajima. También hay piqueros pardos y pardelas del Pacífico en Minamijima, y un sitio de cría para las comunes pardelas de Bryan en Higashijima. Incluso el trayecto en ferri es una oportunidad fantástica para el avistamiento de aves como piqueros patirrojos, skuas árticos, albatros de Laysan y petreles de Bonin.

Islas Nansei

Este archipiélago se compone de casi 200 islas que se extienden entre Kyushu y Taiwán y cuyos entornos subtropicales atraen a especies que no se pueden ver en ninguna otra parte de Japón, como el avetorillo canelo. Sin embargo, el archipiélago también alberga especies exclusivas de estas islas, como la chocha de Amami y el pito de Okinawa, un ave poco común de la isla homónima.

El rascón de Okinawa, un pájaro solitario que no vuela descubierto en 1981, es una de las aves más preciadas por los ornitólogos en sus viajes a la isla principal de Okinawa.

La isla principal de Okinawa es uno de los mejores lugares para ver rascones de Okinawa, un ave no voladora muy poco común

Avistamiento de aves poco comunes

El ibis crestado fue reintroducido en Japón desde China después de haberse extinguido en el país en 2003. En 2008 se liberaron parejas criadas de forma artificial en la isla Sado, frente a la costa de Niigata. Desde entonces, la población ha ido mostrando signos prometedores de crecimiento y ya son más de 40 los ibis que han nacido en plena libertad.

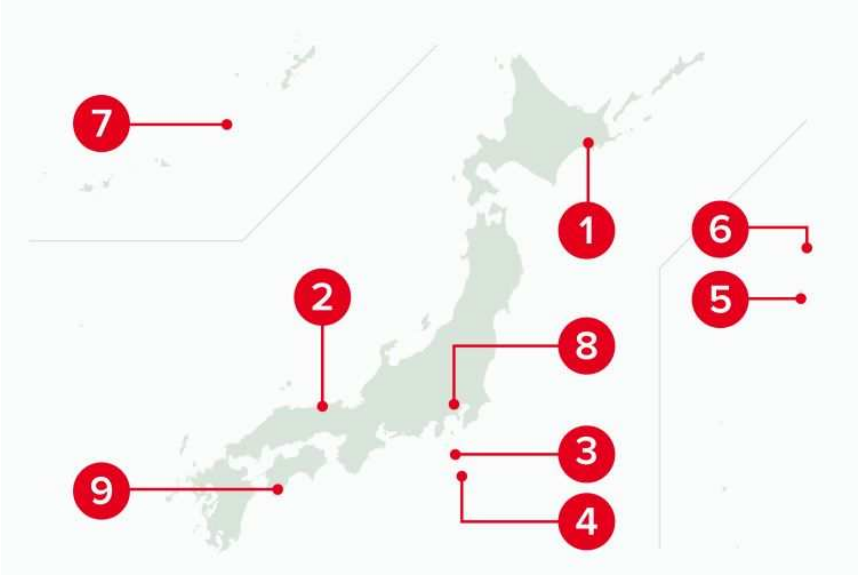
El pito de Okinawa es un ave endémica de la región

Observaciones urbanas y continentales

No obstante, no hace falta aventurarse a los confines más lejanos del país para ver algunas especies fascinantes. Por ejemplo, el hermoso pato mandarín y la cerceta de alfanjes viven en diferentes lugares de Tokio. El diminuto ojiblanco japonés de color verde aceituna puede ser visto en cualquier parte de su país nativo, mientras que también es habitual ver milanos negros, especialmente en las regiones montañosas. Otros avistamientos urbanos espectaculares incluyen al ampelis japonés desde noviembre hasta abril y el común ruiseñor azul. La pita ninfa es difícil de encontrar, pero siempre puedes probar tu suerte en las prefecturas de Kochi y Miyazaki. Esta hermosa ave migra a Japón en mayo y suele habitar en laderas boscosas.

Aunque Hokkaido sea el lugar de Japón más conocido por los ornitólogos, gracias a la diversidad orográfica y las marcadas diferencias estacionales del país siempre vas a encontrar algo nuevo que descubrir allá donde vayas. Por ello, y aunque siempre puedes participar en una excursión de avistamiento de aves organizada, tampoco te van a faltar oportunidades de descubrir especies increíbles en cualquier parte de Japón si prefieres disfrutar de esta experiencia en solitario.

Lugares para el avistamiento de aves en Japón



1. Marismas Kushiro de Hokkaido Grullas de coronilla roja 2. Toyooka Cigüeña oriental 3. Islas de Izu: Hachijojima Zorzales de las Izu, mosquiteros de Iijima, petirrojos de las Izu, zorzales blancos, buscarlas de Pleske, vencejos del Pacífico y vencejos mongoles 4. Islas de Izu: Miyakejima Carboneros de Owston, palomas negras japonesas, picos kizuki, chochines comunes y ojiblancos japoneses 5. Islas Ogasawara: Hahajima Ojiblanco de Bonin 6. Islas Ogasawara: Minamijima Piqueros pardos, pardelas del Pacífico, pardelas de Bryan de Higashijima 7. Islas Nansei Avetorillo canelo, chocha de Amami, pito de Okinawa, rascón de Okinawa 8. Tokio Pato mandarín, cerceta de alfanjes, ojiblanco japonés, milanos negros, ampelis japonés, ruiseñor azul 9. Kochi y Miyazaki Pita ninfa.

Es habitual ver piqueros pardos en las islas de Izu, Kyushu y las islas de Ogasawara

El bosque de Aokigahara. El lugar perfecto para morir

El primer registro histórico de un suicidio en Aokigahara data de 1340, cuando un monje budista Shohkai realizó el nyujoh, un ritual budista mediante el cual ayunando te purificas y esperas la muerte. Este monje creía que así, salvaría al mundo del pecado (a la vista está que no funciona).

Hay quien data los orígenes de la fama del Aokigahara al siglo XIX. Se cuenta que las familias pobres abandonaban aquí a los ancianos y los enfermos para que murieran, en lo que se conoce en japonés como "*Ubasute*" (うばすて・姥捨て). Abandono.

Otro elemento de la leyenda del bosque es la presencia de yūrei, fantasmas que «interactúan con el mundo vivo, creando luces y sonidos e invocan maldiciones». La noción de yūrei se basa en varias tradicionales creencias de los primeros períodos de la historia japonesa, los espíritus de los que habían muerto de forma «antinaturales» sufrían en el más allá y/o eran peligrosos para los vivos. El suicidio puede considerarse una manera antinatural de morir, por lo que las emociones de la persona permanecen "apegadas" a este mundo, sobre todo por el hecho de que sus cadáveres no son encontrados hasta bastante tiempo después de su muerte.

¿Qué encontramos en Aokigahara?

La primera recomendación es no dejar el camino, ya que en esta zona es complicado orientarse, no funcionan brújulas, GPS o teléfonos móviles. Los excursionistas suelen dejar cintas de colores atadas a los árboles para poder regresar sin problemas. Es fácil perderse y no es una excursión que recomendemos hacer por vuestra cuenta.

Ya en el mismo parking se pueden ver coches abandonados. Si eso no te disuade del paseo, puedes seguir por el camino.

"Tu vida es un regalo precioso de tus padres» y «¡Consulta a la policía antes de decidir morir!» junto a números de emergencia y apoyo.

En muchos casos también se pueden encontrar pequeños altares conmemorativos y flores allí donde se encontraron cuerpos.

Puedes llegar a ver sogas colgando de los árboles… y lo demás, podéis figurároslo… por eso insistimos en que es mejor no salirte del camino.

Suicidio y salud mental en la cultura japonesa

En Japón, no es tabú el suicidio, pero sí lo es discutir sobre salud mental y las instalaciones de tratamiento psiquiátrico a menudo se encuentran alejadas. Ya ni nos entretenemos en hablar de psicoterapia, prácticamente es inexistente. Para ellos cualquier signo externo de depresión o psicosis sugieren que la víctima no tiene suficiente autocontrol ni disciplina. Lamentable, pero cierto.

¿Qué lleva a la gente a visitarlo?

Algunas personas sienten una singular admiración por el turismo tanatológico, y visitar cementerios y emplazamientos como Aokigahara es primordial para ellos. Ya sea por la oportunidad de acercarse a su propia mortalidad o por sentir una atracción macabra.

Otros, más terrenales, y con una razón bastante cuestionable, van en busca de algún "trofeo", que suele ser conseguir algún objeto de alguna de las personas que fallecieron allí.

Otros simplemente tienen un enfoque frívolo e irrespetuoso del lugar, como es el caso de Logan Paul, "afamado" Youtuber que hace un par de años se adentró en Aokigahara junto a su equipo y no sólo grabó el cadáver de un hombre si no que se rieron de él durante toda la toma. Si nos permitís, todos los videos que Logan Paul rodó en Japón, son de tan mal gusto que, si por nosotros fuera, no le dejaríamos pisar de nuevo el país. De hecho, como veis, ni siquiera ponemos una foto suya ni ningún link para no hacerle más publicidad.

Aunque no lo creáis, después de todo este tenebrismo, hay gente que simplemente va a Aokigahara a hacer trekking… lo dicho, si no te sales del camino señalado, tendrás una agradable caminata por un bosque "encantado".

Los terremotos en Japón

Cualquiera que haya experimentado un terremoto en Japón sabe que la mayoría duran solo unos segundos y apenas se notan. En Japón cada año se registran aproximadamente 5.000 terremotos menores, de los cuales más de la mitad tienen una magnitud de entre 3,0 y 3,9. Por lo tanto, suelen pasar desapercibidos para la gente. Sin embargo, durante el mismo periodo el archipiélago japonés también puede verse sacudido por unos 160 terremotos de magnitud 5 o superior.

¿Con qué frecuencia hay terremotos en Japón?

La mayoría de los 5.000 terremotos que se producen en Japón pasan desapercibidos debido a su menor magnitud o debido a que su hipocentro (el punto en el que un terremoto se rompe bajo la superficie de la Tierra) está lejos de la costa japonesa. Cada año se producen unos 3.800 terremotos con una magnitud de 3,0 a 3,9, y unos 900 con una magnitud de 4,0 a 4,9.

マグニチュード	回数（1年間の平均）
M8.0以上	0.2（10年に2回）
M7.0 - 7.9	3
M6.0 - 6.9	17
M5.0 - 5.9	140
M4.0 - 4.9	約900
M3.0 - 3.9	約3,800

La tabla muestra la media anual de terremotos en Japón.
Datos de la Agencia Meteorológica de Japón

¿Por qué hay tantos terremotos en Japón?

El elevado número de terremotos en Japón se debe a su situación geográfica a lo largo del Cinturón de Fuego del Pacífico (環太平洋火山帯, *kantaiheiyoukazantai*). Una cadena de 40.000 km de longitud en la que se encuentran al menos 450 volcanes. De estos, solo en Japón hay unos 265 volcanes clasificados como potencialmente activos.

El territorio japonés está en contacto con las cuatro placas continentales: la del Pacífico, la de Filipinas, la euroasiática y la norteamericana. Aquí, las placas se deslizan sobre roca líquida y provocan tensiones, que acaban liberándose y expresándose en forma de terremotos.

Además del choque de las placas continentales, la Fosa de Japón es otra de las causas de sus numerosos terremotos. Esta fosa oceánica mide 800 metros de largo en la parte noroeste del Pacífico, con una profundidad de 8.410 metros. En 2006, a 5.000 metros dentro de la fosa se descubrieron volcanes sísmicamente activos de 50 metros de altura y se cree que fueron los responsables del Terremoto de Tohoku de marzo de 2011.

Qué hacer en caso de terremoto

¿Qué hacer si se produce un terremoto inesperadamente intenso mientras usted está en Japón?

Si se encuentra en interiores, busque refugio bajo una mesa o marco de puerta estable y aléjese de cualquier cosa que se le pueda caer encima. Si está en exteriores, busque una zona abierta alejada de árboles, máquinas y edificios.

Además, preste atención a los anuncios o avisos emitidos por los altavoces en la mayoría de las ciudades y pueblos de Japón. Si tiene un teléfono con un número de teléfono japonés, recibirá una notificación en su smartphone. Esto se extiende también a los usuarios con tarjetas SIM de solo datos. Para más información sobre aplicaciones o sitios web con información sobre catástrofes en inglés, consulte nuestra guía para obtener ayuda en Japón.

Los terremotos más importantes de la historia de Japón

En la historia de Japón, varios terremotos de magnitud 7,0 o superior han ocasionado muchas víctimas y destrucción a su paso. Algunos de los terremotos más destructivos sucedieron hace casi un siglo, mientras que otros han ocurrido más recientemente.

Hay varias aplicaciones y sitios web que puedes utilizar para recibir avisos en tu idioma.

El Gran Terremoto de Kanto en 1923

El 1 de septiembre de 1923, un terremoto de magnitud 7,9 sacudió la región de Kanto y destruyó la mayor parte de Tokio y Yokohama. Con más de 100.000 muertos, el Gran Terremoto de Kanto (関東大震災, *kanto daishinsai*) pasó a ser uno de los terremotos más destructivos de la historia de Japón. Las secuelas también provocaron un incendio masivo en la ciudad, elevando las víctimas a más de 140.000.

Jardín Hamarikyu en Tokio.

El terremoto no solamente provocó grandes incendios en la región metropolitana, sino que también causó un tsunami de 12 metros de altura que azotó la Bahía de Sagami. La bahía, situada en el sur de la prefectura de Kanagawa, fue también el hipocentro del terremoto, y los terrenos de la bahía se desplazaron dos metros hacia arriba durante el seísmo.

El terremoto de Kobe de 1995

El 17 de enero de 1995, un terremoto de magnitud 7,3 sacudió la ciudad de Kobe. Más de 4.500 personas murieron durante este terremoto, también conocido como El desastre del terremoto de Hanshin-Awaji (阪神・淡路大震災, *Hanshin Awaji daishinsai*). El hipocentro del terremoto se produjo a 20 km al suroeste del centro de Kobe, a 16 km por debajo de la superficie terrestre.

Al igual que el Gran Terremoto de Kanto, la fuerza del terremoto de Kobe fue evidente a escala geográfica: El puente Akashi Kaikyō (明石海峡大橋), que hoy en día conecta la isla principal de Honshu con la isla de Awaji (淡路島),

todavía estaba en construcción en 1995. Tras la fuerza del terremoto de Kobe, los pilares del puente se separaron casi un metro.

En la actualidad, Japón celebra el 17 de enero como el Día del Voluntario de Respuesta a Desastres (防災とボランティアの日, *Bōsai to Borantia no Hi*). Además, cada diciembre se celebra en la ciudad de Kobe (神戸ルミナリエ) el Kobe Luminarie (神戸市) para conmemorar a las víctimas del terremoto.

La ciudad portuaria de Kobe sufrió un fuerte terremoto en 1995

El Terremoto de Tohoku en 2011

El Terremoto de Tohoku (東日本大震災, *Higashi-Nihon daishinsai*, «Gran desastre sísmico en el este de Japón») ocurrió el 11 de marzo de 2011. Con una magnitud de 9,1, el terremoto de Tohoku es el más fuerte jamás registrado en Japón. El mega-terremoto oceánico se produjo frente a la costa de Sanriku, en la prefectura de Miyagi, a unos 130 km al este de Sendai y 370 km al noreste de Tokio.

La ola del tsunami de 23 metros de altura desatada por el terremoto inundó más de 500 km² de la costa japonesa del Pacífico. El desastre nuclear de la central nuclear de Fukushima dio al terremoto de Tohoku el apodo de «triple catástrofe».

Nagatoshi «Naga» Shiraishi delante de su casa en la ciudad de Iwaki, prefectura de Fukushima

Según los registros a fecha de junio de 2020, 15.899 personas murieron en la triple catástrofe, y 2.529 siguen desaparecidas a día de hoy. La destrucción y el desastre nuclear obligaron a casi medio millón de personas a abandonar sus hogares.

Al igual que los terremotos de Kanto y Kobe, el de Tohoku alteró las placas tectónicas. La isla principal de Honshu se desplazó 2,4 metros hacia el este, y la península de Oshika, en la prefectura de Miyagi, se hundió 120 cm.

En los días y semanas posteriores a la catástrofe, se registraron alrededor de 500 terremotos con una magnitud de 5,0 a 7,0.

Los terremotos son algo que cabe esperar en cualquier momento del día en Japón, pero no hay que preocuparse. La mayoría de los edificios japoneses modernos están construidos a prueba de terremotos con pilares amortiguados anclados en enormes cimientos de hormigón. Esto le asegurará que saldrá ileso durante un evento de este tipo en Japón.

Listado de terremotos en Japón ordenados por magnitud descendente

Fecha	Región	Profundidad	Magnitud	Siniestros
11.03.2011	Honshu	24 km	9.1	1475
25.09.2003	Hokkaido	6 km	8.3	0
16.05.1968	Off East Coast Of Honshu Island	55 km	8.2	52
04.03.1952	Hokkaido	41 km	8.1	33
11.03.2011	Near E Coast Honshu	40 km	7.9	0
30.05.2015	Bonin Islands [chichijima Island]	11 km	7.8	0
28.12.1994	Honshu	23 km	7.8	3
12.07.1993	Hokkaido; Russia (Southeast; South Korea)	11 km	7.7	23
26.05.1983	Honshu (Akita)	59 km	7.7	4
12.06.1978	Sanriku	26 km	7.7	28
17.06.1973	Hokkaido Island	2 km	7.7	0
11.03.2011	Off East Coast Honshu	50 km	7.6	0
28.03.2000	Volcano Islands	22 km	7.6	0
15.01.1993	Hokkadio, Kushiro, Hachinohe, Honshu	5 km	7.6	2
19.01.1969	Hokkaido	4 km	7.6	0
09.03.2011	Honshu (E Coast)	20 km	7.5	0
28.09.2007	Volcano Islands	57 km	7.5	0
07.10.1968	Bonin Islands	20 km	7.5	0
16.05.1968	Off Coast Of Honshu Island	1 km	7.5	0
01.04.1968	Kyushu, Shikoku	4 km	7.5	1
16.06.1964	Honshu (W Coast)	44 km	7.5	26
20.03.1960	Sanriku	30 km	7.5	0
11.03.1958	Ryukyu Islands	56 km	7.5	0
21.12.2010	Bonin Islands	40 km	7.4	0
05.09.2004	Honshu (W Coast: Kyoto, Wakayama, Sakai)	18 km	7.4	0
01.11.1989	Honshu (N, Aomori, Misawa)	34 km	7.4	0
04.12.1972	S Of Honshu, Hachijojima	12 km	7.4	0
25.11.1953	Kashima	-	7.4	1

Shiba Inu y Akita Inu

Varias son las razas caninas de origen japonés que han obtenido reconocimiento fuera de su país. Entre ellas destacan el shiba inu y, sobre todo, el akita inu. Pese a compartir lugar de procedencia, las diferencias entre shiba inu y akita inu son importantes y determinantes de cara a una posible adopción. Por eso, si estás pensando en compartir vida con alguno de estos perros, pero dudas de cuál es la raza que más se ajusta a ti, o simplemente quieres conocerlos más, en este artículo repasamos sus características básicas y sus diferencias.

Origen del shiba inu y del akita inu

Como avanzamos, tanto el shiba inu como el akita inu son perros procedentes de Japón, se cree que de origen antiguo. La base genética de ambas razas procede de perros tipo spitz que llegaron a Japón posiblemente desde Corea. Respecto al shiba inu, en excavaciones se han encontrado huesos datados hace unos 2500 años. En cambio, la evidencia del akita inu es más reciente. Se habla del siglo XVII.

Ambos perros participaron en la caza, pero con diferencias. El akita comenzó siendo un perro de pelea, utilizado para luchar contra otros perros. Cuando, por suerte, esta actividad decayó, pasó a emplearse para la caza mayor. En cambio, el shiba inu fue cazador desde sus inicios, pero de caza menor. Ambos perros se encuentran, en la actualidad, como compañía, aunque el akita inu también desarrolla trabajos relacionados con la seguridad.

Tanto el shiba inu y el akita inu son muy populares en su país natal. Se cree que el shiba inu es la raza autóctona más extendida y ambas se han hecho muy conocidas también fuera de Japón, en lugares como Australia, Europa y Norteamérica. No siempre fue así, ya que, en el siglo XX, en concreto en la década de 1930, el akita inu estuvo al borde de la extinción. Gracias al trabajo de personas dedicadas a la conservación de las razas japonesas consiguió recuperarse y hoy en día se considera asegurada su conservación.

Características físicas del shiba inu y del akita inu

En este apartado repasamos las características más relevantes relativas al aspecto físico de ambos perros, destacando las diferencias que permiten identificar a cada una:

- Tamaño: el shiba inu es un perro tipo spitz de talla pequeña. Los ejemplares de esta raza suelen pesar entre 8-10 kg y medir unos 35-41 cm. De hecho, es la raza más pequeña de las japonesas. Es una clara diferencia con el akita inu, la raza japonesa más grande y que supera, en mucho, la altura y el peso de los shiba inu. Así, los akita inu miden a la cruz entre 60 y 71 cm y pesan de 34 hasta 50 kg.

- Cabeza: la cabeza del akita inu llama la atención por su tamaño, nada que ver con la del shiba inu. Lo que sí tienen muy similar son los ojos, en ambos perros de tamaño pequeño y forma triangular. Las orejas también se parecen. Son triangulares y se llevan erguidas. En cambio, en el hocico hay diferencias. El del shiba inu es puntiagudo y termina en una trufa de color negro. El del akita inu es más ancho en la base y se va afinando hacia la punta, también de trufa negra, aunque nunca es puntiagudo como el del shiba inu.

- Cuerpo: el cuerpo del shiba inu es elegante, robusto y proporcionado. El del akita inu es, en una palabra, imponente. Son perros muy fuertes y poderosos. Ambas razas llevan los codos pegados al cuerpo y tanto el shiba inu como el akita inu destacan por presentar la cola doblada sobre la grupa. La diferencia está en que la del akita es robusta, algo más larga y muy peluda.
- Manto: el pelaje de las dos razas es de doble capa y se admite en una variedad de colores. Les permite adaptarse a climas más fríos. Los akita inu se consideran aptos para vivir en el exterior gracias a la densidad de su subpelo.

Carácter del shiba inu y del akita inu

Además de las características físicas, que, sin duda, nos van a permitir diferenciar a un shiba inu de un akita inu, en cuanto a su carácter también hay puntos muy importantes a tener en cuenta y que nos hablan de perros muy distintos:

- Convivencia con niños: el shiba inu es un perro juguetón, apto para la convivencia con niños. Por su parte, el akita inu tiene un carácter bastante diferente y no es la mejor raza para estar con los más pequeños. Su particular personalidad puede darnos algún susto.
- Muestras de cariño: mientras el shiba inu es un perro afectuoso, aunque independiente, el akita inu puede adorar a su cuidador a la vez que mantiene una actitud distante y poco dada a las demostraciones de afecto. Es un perro que parece inmutable.
- Convivencia con perros: al igual que con los niños, el shiba inu también es apto para la convivencia con otros perros, todo lo contrario que el akita inu, especialmente en el caso de los machos. No es raro que se vean involucrados en peleas.
- Experiencia: ambos perros se recomiendan para cuidadores con experiencia previa, no solo en el manejo de perros, sino en su educación, ya que las dos razas requieren de una enseñanza paciente y constante. Este aspecto es importante en el shiba inu e imprescindible en el akita inu, que puede necesitar ayuda profesional. Es un pilar fundamental para convertir a cualquiera de ellos en una excelente compañía.
- Instinto guardián: el shiba inu es un buen perro guardián, aunque, como el basenji, es poco probable que lo oigamos ladrar. Él prefiere emitir unos particulares chillidos. Con los desconocidos puede mostrarse algo tímido. El akita inu comparte este instinto guardián, pero, más que tímido, se muestra muy desconfiado con los extraños.

Cuidados del shiba inu y del akita inu

Además de la educación de la que ya hemos hablado, dentro de los cuidados básicos que necesitan el shiba inu y el akita inu hay algunas diferencias en aspectos como la actividad o la higiene. Así, el shiba inu es un perro activo que va necesitar oportunidades para ejercitarse y quemar su energía. De lo contrario podríamos vernos con un ejemplar excesivamente nervioso, que acabaría por manifestar problemas de comportamiento. Se recomienda darle, como mínimo, unos tres paseos al día de una media hora de duración cada uno.

Por su parte, el akita inu también necesita actividad física. Más que ejercicio intenso, preferirá largos paseos. De sus tres salidas diarias, al menos una tiene que prolongarse por más de una hora. Proporcionándoles estimulación física y mental, ambas razas pueden adaptarse a vivir en un apartamento.

En cuanto a la higiene, al shiba inu basta con cepillarlo de vez en cuando para que su manto luzca perfecto. El baño podemos dejarlo para cuando esté verdaderamente sucio. En el caso del akita inu, aunque su pelo no sea largo, sus características hacen que debamos dedicarle tiempo para cepillarlo con regularidad, mejor a diario.

Por último, no puede olvidarse que el akita inu es una de las razas consideradas potencialmente peligrosas. Esto implica cumplir determinados requisitos para su tenencia, como tener contratado un seguro de responsabilidad civil, y la obligatoriedad de salir a la calle siempre con correa y bozal.

Salud del shiba inu y del akita inu

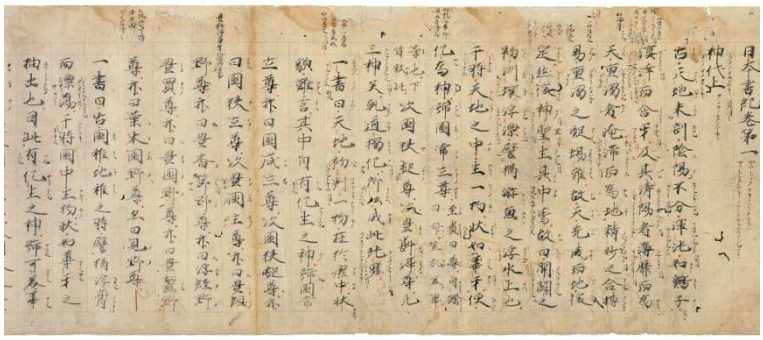
En general, ambas razas pueden gozar de buena salud, sobre todo si nos esmeramos en sus cuidados, les proporcionamos una alimentación de calidad, los desparasitamos, vacunamos, etc. En cualquier caso, el akita inu tiene una esperanza de vida algo más reducida que la que se estima para el shiba inu. Es de unos 10-12 años, mientras que la del shiba inu se sitúa en unos 12-13.

Además, como perro grande que es, el akita inu muestra mayor propensión a padecer algunas enfermedades, como la artrosis o la torsión-dilatación de estómago. También puede presentar problemas cardiacos. Por último, conviene vigilar su peso, ya que es una raza con tendencia a engordar.

La literatura japonesa

Período Yamato: (desde las épocas arcaicas hasta fines del siglo VIII d. C.).

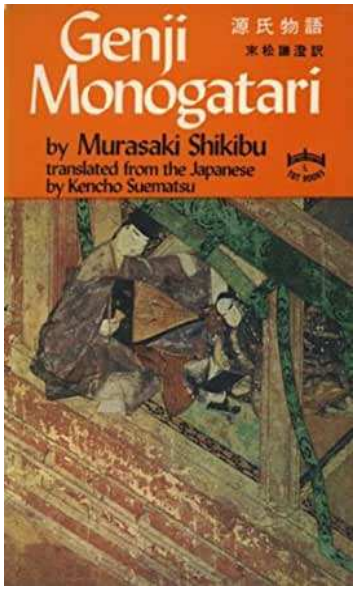
Aunque no existía literatura escrita antes del siglo VIII, en los siglos anteriores se compusieron un número considerable de baladas, rezos rituales, mitos y leyendas. Posteriormente estas composiciones fueron recogidas en Kojiki (Relación de cuestiones antiguas, 712), obra fundamental escrita por O no Yasumaro en una lengua que no era todavía japonés, pero ya tampoco chino, resultado de un esfuerzo considerable de adaptación de la grafía china y la sintáxis japonesa, y en Nihon Shoki o Nihongi (Crónica del Japón, 720), escrita en chino.



El Nihon Shoki

Estas obras son las primeras historias de Japón y explican el origen del pueblo japonés, la formación del Estado y la esencia de la política nacional. Aunque las dos obras parten de los mismos materiales míticos e históricos, Kojiki está destinada a los japoneses, mientras que Nihon shoki, que muestra influencia del pensamiento chino, tiene una perspectiva más amplia. Una poesía lírica que surgió a partir de las primitivas baladas incluidas en estas obras quedó recogida en la primera gran antología japonesa, la Manyoshu (Colección de diez mil hojas), realizada por el poeta Otomo no Yakamochi después del 759.

En esta antología se utiliza un silabario primitivo, conocido como manyo-gana, en el que los caracteres chinos sirven como símbolos fonéticos de las sílabas, en vez de palabras. Las dos formas poéticas más importantes de la antología son el choka (poema largo), consistente en versos alternos de cinco y siete sílabas, seguidos por un verso final de siete sílabas al que se añaden uno o más hankas (envíos) y el tanka (poema breve), consistente en 31 sílabas, escritas en cinco versos según un esquema de cinco, siete, cinco, siete y siete sílabas. El tanka se convirtió en la forma poética japonesa más importante, manteniendo su vitalidad hasta el periodo moderno, mientras que el choka perdió pronto popularidad. El poeta más importante del Manyoshu es Kakinomoto no Hitomaro, que utilizó libremente todas las formas de versificación. El estado de ánimo que se impone en la antología es el de makoto (verdad o sinceridad), el compromiso total de la persona.



Período Heian: (fines del siglo VIII-fines del siglo XII).

A finales del siglo VIII la sede del gobierno se trasladó a Heian (actualmente Kioto), y surgió un nuevo tipo de literatura entre la sociedad aristocrática de la corte. La creación de silabarios japoneses en este siglo contribuyó tanto al desarrollo de la prosa como al de la poesía. La Kokinshu (Colección de poemas antiguos y nuevos, 905) refleja claramente el cambio de actitud desde aquella sinceridad personal, que caracterizó al periodo anterior, a una de empatía con la esencia de las cosas, un lazo que unía la naturaleza y los seres humanos.

El compilador principal, Ki no Tsurayuki (fallecido hacia 945), que proporcionó las bases del canon para la poética japonesa en el prefacio, era también un excelso poeta, y sus obras se incluyen en la antología. La mayoría de los poemas, sin embargo, pertenecen a periodos anteriores. Ki no Tsurayuki es conocido también como autor del diario Tosa nikki (Diario de Tosa, 935), que es el primer ejemplo de un importante género literario japonés, el diario literario. La obra narra su viaje de vuelta a Kioto desde la provincia de Tosa, e incluye conmovedoras referencias a una hermana que murió allí.

La literatura de comienzos del siglo X aparece, bien en forma de cuentos de hadas como Taketori monogatari (El cuento del cortador de bambú), o bien de poemas-cuentos como los Ise monogatari (Cuentos de Ise, c. 980). Las obras principales de la literatura del periodo Heian aparecieron a fines del siglo X y comienzos del XI, en especial Genji monogatari (Cuentos o Historia de Genji, c. 1010), de Murasaki Shikibu, y Makura no soshi (El libro almohada, que había que entenderlo como 'Notas de cabecera'), de Sei Shonagon, otra dama de la corte. La Historia de Genji, un detallado retrato panorámico de la vida en la corte, se puede considerar la primera novela importante de la literatura mundial.

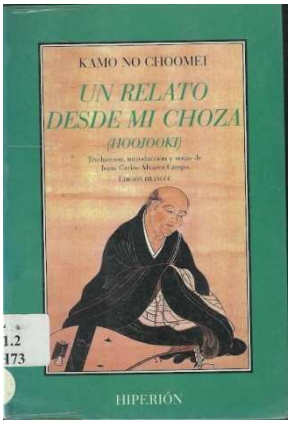
También incluye muchos tankas escritos por los personajes en diversas situaciones. La novela presenta en 54 extensos capítulos la vida y amores del príncipe Genji y de Kaoru, su supuesto hijo. Se va haciendo cada vez más profunda, sobre todo en los últimos capítulos, muestra de la intensidad de la historia y del perfeccionamiento y dominio de la narración por parte de la autora. El libro almohada, la primera de las dos obras clásicas, es una colección de apuntes ingeniosos y a menudo brillantes que revelan el aspecto más mundano de la misma sociedad cortesana.

Periodo Kamakura-Muromachi: (fines del siglo XII-siglo XVI).

El colapso del sistema feudal en Japón culminó con la derrota del clan Taira por parte del clan Minamoto, que estableció el gobierno en Kamakura en 1192. Desde fines del siglo XII hasta comienzos del XVII, Japón estuvo en un estado casi permanente de guerra y desorden.

Las figuras dominantes en la sociedad japonesa eran los samuráis, o guerreros, que llevaban una vida de acción, y el monje budista, que dedicaba su vida a la contemplación. La primera de varias antologías imperiales de poesía, la Shin kokinshu (Nueva colección de poemas antiguos y modernos, 1205), recopilada por Fujiwara Teika, refleja el cambio de actitud nacional y literaria a un estado de ánimo melancólico y solitario.

Los eruditos japoneses utilizan el término de yugen (misterio y profundidad), que tiene claras referencias religiosas, para caracterizar toda la literatura de este periodo. Uno de los poetas principales de esta antología es una figura religiosa, el monje Saigio. La derrota del clan de los Taira por el de los Minamoto se convirtió en el argumento de la obra en prosa más famosa del periodo, los Heike monogatari (Cuentos de Heike, c. 1220), escritos por un autor anónimo. Relato desde mi choza (1212) son reflexiones filosóficas escritas a modo de diario por Kamo no Chomei, con unas secciones finales de gran importancia literaria. Ensayo en ocio (1340), de Kenko Yoshida, recuerda El libro almohada, pero con un estado de ánimo más melancólico que refleja indudablemente un lamento ante los conflictos de la época.

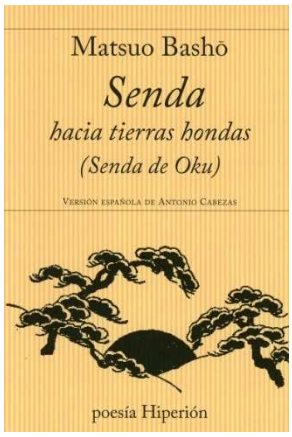


El tipo de narrativa más importante de este momento fueron los otogizoshis, colecciones de relatos de autores anónimos. El desarrollo poético fundamental del periodo posterior al siglo XIV fue la creación de rengas, o versos unidos, una forma sometida a muchas reglas. Tres o más poetas colaboraban en la composición de un extenso poema, consistente en estrofas alternas, una que contenía versos de siete, cinco y siete sílabas, y los otros dos versos de siete sílabas cada uno. El más grande maestro de esta forma, Sogi, y sus discípulos Shohaku y Socho, compusieron juntos el famoso Minase sangin hyakuin (Un centenar de estrofas de tres poetas de Minase) en 1488.

Periodo Edo: (siglo XVII-1868).

Con la paz, que tuvo lugar en 1603 bajo la dinastía Tokugawa, que estableció la sede del gobierno en Edo (actualmente Tokio), floreció el comercio y las ciudades prosperaron, originando una clase de comerciantes que pronto creó su propia literatura: una prosa obscena y mundana de un carácter radicalmente diferente al de la literatura del periodo precedente. La figura más importante del periodo fue Ihara Saikaku. Hombre lascivo y sin linaje (1682) es una brillante obra de literatura erótica, en prosa, llena de humor y agudeza que presenta una visión panorámica de la vida sensual de la sociedad de mercaderes.

En el siglo XVIII hubo muchos escritores que imitaron a Saikaku, pero ninguno igualó sus logros. En el siglo XIX fue famoso un escritor en prosa importante, si bien limitado, Jippensha Ikku (c. 1765-1831). Es autor de Tokaidochu hizakurige (1802-1822), que es una obra picaresca deliciosa que relata las desventuras de dos pícaros. El haiku, una composición de 17 sílabas, se perfeccionó durante este periodo. Probablemente la mayor conquista estética japonesa en el terreno de la literatura, se puede describir como la esencia destilada de la literatura, y refleja la influencia del zen, una forma de budismo que adquirió gran importancia en el Japón de esta época.



Tres poetas destacan por sus haikus. El primero es el monje Basho, que viajó a regiones remotas del país, componiendo de acuerdo con las circunstancias, de modo que su poesía aparece dentro de sus relatos de viajes, aunque las partes en prosa también son importantes. Se le considera el mayor de los poetas japoneses por su sensibilidad y profundidad y es especialmente famoso por su Senda hacia tierras hondas (1694; traducido por el escritor mexicano Octavio Paz, en 1970, —de las versiones francesa e inglesa y con ayuda de un japonés— como Sendas de Oku). El segundo es Yosa Buson, cuyos haikus expresan su experiencia como pintor. El tercero es Kobayashi Issa, un poeta de origen humilde, que obtuvo su material de la vida campesina. La poesía cómica, en una diversidad de formas, floreció también en el periodo Edo. (1868 hasta la actualidad).

Durante el periodo moderno los escritores japoneses han recibido la influencia de otras literaturas, principalmente occidentales, y han utilizado muchos conceptos literarios y muchas técnicas extranjeras en prosa y poesía.

Siglo XIX:

El humorista Kanagaki Robunis fue una figura de transición que trató inútilmente de adaptarse a una nueva edad, pero que básicamente se mantuvo dentro del estilo cómico del periodo Edo. Las traducciones de la literatura occidental, al principio fundamentalmente de obras de autores ingleses, proporcionaron ímpetu a la novela política, un género interesante, aunque no de gran calidad literaria que se impuso a finales de siglo. Reunión con dos mujeres, de Tokai Sanshi, es una obra extravagante y humorística que sigue los viajes y avatares de un joven político japonés. La esencia de la novela (1885), del escritor Tsubuochi Shoyo, defiende un arte de la prosa enraizado en el realismo, según el modelo occidental. El paso siguiente hacia la modernización fue La nube errante (1887), de Futabatei Shimei, la primera novela seria en lenguaje coloquial.

La Kenyusha (Sociedad de los amigos de la tinta), una sociedad literaria fundada por el novelista y poeta Ozaki Koyo, fue importante en la vida literaria japonesa en los años posteriores a 1890. La sociedad influyó en la creación de una literatura nueva que mantenía valores estéticos tradicionales, aunque incorporara técnicas occidentales. Un escritor joven de esta tendencia, Higuchi Ichiyo, traza con destreza la psicología de los niños y los jóvenes enamorados en bastantes relatos; Haciéndose mayor (1896) se considera su obra maestra.

Siglo XX:

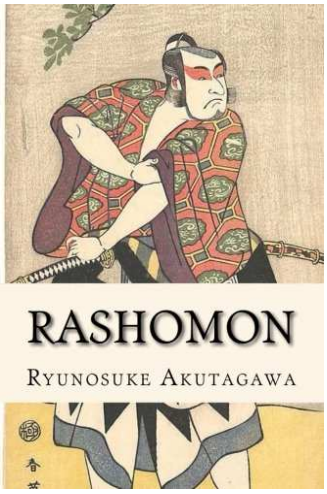
La novela naturalista francesa atrajo a los escritores japoneses jóvenes, que pronto crearon un naturalismo propio con menos contenido social y una mayor subjetividad. La figura principal de este estilo naturalista es Shimazaki Toson, cuya La transgresión del mandamiento (1906), que describe la confesión de un joven marginal, estableció con firmeza el movimiento. Otras dos figuras importantes, Mori Ogai y Natsume Soseki, se mantuvieron alejados de esta tradición francesa dominante. Mori Ogai se inspiró en la literatura alemana; escribió poesía, teatro, novela y biografías históricas.

Probablemente su mejor obra sea Patos salvajes (1911-1913), que examina con una gran lucidez los sentimientos de una muchacha que se ve obligada a ser amante de un usurero. Natsume Soseki era especialista en literatura inglesa antes de dedicarse a la escritura de creación. Su logro monumental en la novela psicológica le convierte indudablemente en uno de los más grandes escritores que haya producido Japón en los tiempos modernos. En sus obras escritas entre 1905 y su muerte, en 1916, creó un mundo literario que constituye una denuncia directa del egoísmo moderno. Su última obra incompleta, Luz y tinieblas, puede que sea la única novela moderna japonesa, que, en alcance y profundidad, se asemeja a los maestros rusos.

En el periodo de 1910 a 1930, Akutagawa Ryunosuke, discípulo de Natsume Soseki, creó una forma de relatos perfectamentes estructuradas y depuradas. Rashomon (1915), que fue convertido en una famosa película, dirigida en 1950 por Kurosawa, es uno de sus cuentos más conocidos. La dominación militarista impuesta sobre la vida japonesa en la década de 1930 estuvo a punto de ahogar la literatura, aunque unos cuantos escritores se refugiaron en un esteticismo que no planteaba problemas. Kawabata Yasunari, que obtuvo el Premio Nobel de Literatura en 1968, y Tanizaki Junichiro se cuentan entre los autores que emergieron de la II Guerra Mundial y continuaron perfeccionando su estilo.

Ryunosuke Akutagawa

Sus obras más conocidas son País de nieve (1947), del primero, y Hay quien prefiere las ortigas (1929), del segundo. Otro escritor japonés de la posguerra altamente considerado es Yukio Mishima, que escribió novelas, obras de teatro y relatos donde deja constancia de su desesperación por la occidentalización de su país y su deseo de un retorno a las épocas antiguas más nobles. Entre sus atrayentes obras está su primera novela, parcialmente autobiográfica, Confesiones de una máscara (1949), y su tetralogía El mar de la fertilidad (1970), una historia épica del Japón moderno. Mishima estaba obsesionado por la muerte y cometió un harakiri ritual. Abe Kobo es otro interesante escritor de este periodo. Su novela influida por el existencialismo y el teatro del absurdo, La mujer de la arena (1962) es de sobra conocida. También destaca Oé Kenzaburo, que obtuvo el Premio Nobel de Literatura en 1994. Entre sus novelas de denuncia del militarismo japonés, destaca La presa (1959). En Una cuestión personal (1964) aborda las relaciones con su hijo, logrando una de las grandes narraciones de este siglo. Aunque durante el periodo moderno la poesía ha sido menos importante que la prosa, Masaoka Shiki merece una mención como creador de formas modernas de tanka y haiku.



Desde finales del siglo XIX se ha producido un vigoroso movimiento en favor de la creación de poesía al estilo occidental, y han surgido varios excelentes poetas dentro de este género. A partir del final de la II Guerra Mundial, y gracias sobre todo a especialistas estadounidenses, entre los que destaca Donald Keene, la literatura japonesa ha llegado a ser reconocida como una de las más vitales de la literatura mundial.

El haiku

El haiku (俳句) o haikú es un tipo de poesía japonesa. Consiste en un poema breve de diecisiete sílabas, escrito en tres versos de *cinco*, *siete* y *cinco* sílabas respectivamente, según especialistas como R.H. Blyth o Fernando Rodríguez-Izquierdo. Sin embargo, hay quien señala una mayor variedad en el reparto de sílabas en el haiku clásico y moderno japonés, como Vicente Haya. Siendo precisos, se habla de «moras» o «jion», como unidades para medir la duración de los segmentos fonológicos, pero comúnmente se sustituyen por sílabas cuando se traducen o se escriben haikus en otras lenguas.

Según Octavio Paz, el haiku es “un organismo poético muy complejo”. Su misma brevedad obliga al poeta a significar mucho diciendo lo mínimo. Desde un punto de vista formal, el haikú se divide en dos partes. Uno da la condición general y la ubicación temporal y espacial del poema (otoño o primavera, un ruiseñor); la otra, relampagueante, debe contener un elemento activo. Una es descriptiva y casi enunciativa; la otra, inesperada. La percepción poética surge del choque entre ambas. La índole misma del haikú es favorable a un humor seco, nada sentimental. El haikú es una pequeña cápsula cargada de poesía capaz de hacer saltar la realidad aparente”.

Roland Barthes a su regreso de Japón escribió en su libro *El imperio de los signos*, "el haiku reproduce el gesto indicativo del niño que muestra con el dedo alguna cosa, diciendo tan solo: ¡esto!, ¡mirá allá!, ¡oh!, ¡ah!".

Blyth lo llama "la poesía de la sensación", es más podría definirselo poesía de la sensación desnuda, que no pretende oscurecer algo con las palabras, sino iluminarlo.

La poética del haiku generalmente se basa en el asombro y la emoción (哀れ [*aware*]) que produce en el poeta la contemplación ante la realidad (tradicionalmente en un espacio de pura naturaleza). Siguiendo el régimen tradicional japonés, la composición suele contener alguna referencia directa o indirecta a la estación del año, mediante el uso de un *kigo* (季語) o palabra que evoca las estaciones. Los *saijiki* (歳時記) son listas extensas de palabras *kigo* en japonés, que el poeta puede utilizar. Originalmente la esencia del haiku es una escena «cortada» (切る [*kiru*]) mediante la conexión de dos imágenes separadas por un kireji (pronunciado en español como *kireyi*) (切れ字), que es el término «cortante» o separador (suele transcribirse como un punto, coma, guion medio, punto y coma, etcétera).

Aunque la Real Academia Española y la Asociación de Academias de la Lengua Española hayan aceptado el término en su *Diccionario de la lengua española*, consta como jaiku en los títulos de obras de algunos tratadistas.

Haiku: budismo zen y taoísmo

Es común relacionar el haikú con el zen. Sin embargo, aunque el zen utilizó el haiku para la difusión de su filosofía, dista mucho de ser el origen del mismo. En el *Man'yōshū* (obra clásica de recopilación de poesía del siglo VIII) hay muchos poemas de 31 moras donde aparece ya la actitud característica del haiku: la Naturaleza no es excusa de los sentimientos humanos, sino objeto poético en sí mismo. O, lo que es lo mismo, el poema surge «del asombro del japonés primitivo por lo que ocurría en la Naturaleza».

Por un lado, Blyth y Fernando Rodríguez-Izquierdo afirman que el haiku es «religious poetry (poesía religiosa)», «satori», es decir, iluminación del budismo zen En el polo opuesto se encuentran Vicente Haya y Jaime Lorente. El primero afirma que el Tao es la matriz del haiku (cfr. *Aware* o *Haiku-Do*) y el segundo indica que, además del Tao como raíz evidente, el haiku se nutre del budismo zen (en el aspecto del wabi-sabi y el "aquí y ahora") y del sintoísmo (la primitiva devoción y respeto hacia todos los seres de la naturaleza) -cfr. Shasei. Introducción al haiku.

El poeta Matsuo Bashō se encuentra con dos granjeros que celebran el festival de la luna a mediados de otoño en un grabado de los Cien aspectos de la luna de Tsukioka Yoshitoshi (1891). El haiku dice: "Desde la luna creciente, he estado esperando esta noche".

La vinculación con el zen se produjo cuando en el siglo XVII Matsuo Bashō, monje budista, popularizó el haiku en Japón. En el siglo XX Daisetsu Teitaro Suzuki, gran maestro budista zen, enfoca el haiku como expresión poética del zen en su obra *El zen y la cultura japonesa*. A través de la obra de Reginald Horace Blyth, difusor del haiku en el mundo anglosajón, el enfoque de Suzuki se ha dado a conocer ampliamente.

Los jueju eran poemas chinos breves y son considerados por algunos especialistas como el antecedente del haiku, tanto por su estructura como por los temas que abordaban. Temáticas como captar el instante, la percepción del momento, la unión con la Naturaleza, el aquí y ahora, lo presente.

Del katauta al haiku

El haiku forma parte de una familia de formas poéticas japonesas en las que se combinan versos de cinco y siete moras. La forma métrica característica del haiku (un tercetillo cuyos versos tienen 5, 7 y 5 moras, respectivamente) aparece ya en el siglo VIII con el nombre de *katauta*. Dos *katauta* formaban un *mondoo*, un diálogo entre dos personajes, en el que el primer *katauta* es una pregunta y el segundo la respuesta a la misma.

Desde finales del siglo VIII, la forma poética más común es el *tanka*: se trata de una canción corta formada por dos estrofas desiguales. La primera, llamada *hokku*, sigue el patrón característico del *katauta* (y del haiku): un tercetillo 5-7-5, mientras que la segunda está formada por dos versos de 7 moras. Dado su predominio, al *tanka* se le conoce también como *waka*, siendo la «canción» por antonomasia.

Los *tanka* aparecían a menudo encadenados en una forma superior, el *renga*; así, a un *tanka* inicial le sucedían varias respuestas, que podían ser obra de diversos poetas. Cuando el *renga* tenía un tono humorístico, se le llamaba *haikai renga* (*hai* significa 'algo divertido' y *kai* quiere decir 'estrofa' o 'poema').

El *haikai renga* se consideraba una forma popular, sin demasiadas pretensiones artísticas. Fue en el siglo XVII cuando Bashō, a la vez que compone *haikai renga*, cultiva el *hokku* como una forma autónoma, dotándola de una poética nueva, influida por el budismo zen y heredera de la actitud de asombro y arrobo ante la naturaleza que aparece ya en las primeras manifestaciones de la lírica japonesa.

A estos *hokku* que no forman parte de una serie (*renga*) ni de un *tanka* y que tienen un elevado valor poético el poeta y crítico Shiki (1867-1902) los bautiza con el neologismo *haiku*, y a través de su revista literaria *Hototogisu* el término se populariza dentro y fuera de Japón. A partir de entonces, el haiku se consolida como una forma poética autónoma con sus propias convenciones y reglas.

Características

Formales

El haiku tradicional consta de 17 moras (unidad lingüística de menor rango que la sílaba) dispuestas en tres versos de 5, 7 y 5 moras, sin rima. Aunque ya se ha señalado la posibilidad de una mayor libertad en el reparto de sílabas.

Excepcionalmente puede tener entre 16 y 23 moras, en cuyo caso se denomina *hachô* (haiku de metro roto). También hay haikus de 1, 2 o 4 versos. El haiku contemporáneo es más libre dentro de la brevedad, y en ocasiones desaparece el kigo.

Sobre esta cuestión, Jaime Lorente sostiene en su trabajo de investigación "Bashō y el metro 5-7-5" que de los 1012 *hokkus* analizados del maestro Bashō 145 no pueden encuadrarse en el metro 5-7-5, pues son metro roto al presentar mayor número de moras [sílabas]. En porcentaje representa un 15% sobre el total. Incluso estableciendo 50 poemas que, presentando este patrón 5-7-5, podrían enmarcarse en otra estructura (debido a la colocación de la partícula "ya"), el resultado en porcentaje es muy similar. Por lo tanto, Lorente concluye que el maestro Bashō se mostró cercano al patrón tradicional.

Contenido

El haiku describe generalmente los fenómenos naturales, el cambio de las estaciones y la vida cotidiana de la gente. Su estilo se caracteriza por la naturalidad, la sencillez (no el simplismo), la sutileza, la austeridad, la aparente asimetría que sugiere la libertad y con esta la eternidad.

En la base del haiku hay una percepción directa de las cosas, apegada a lo sensible y libre de conceptos abstractos, por lo que no usa metáforas. Blyth lo define como «una mera nada, pero inolvidablemente significativa».

La piedra angular del haiku es el *aware*, una emoción profunda provocada por la percepción de la naturaleza. A menudo se trata de una emoción melancólica (el poeta, contagiado por el sufrimiento de los seres, siente su tristeza y de ahí nace su poesía), pero también la alegría exultante puede ser *aware*. Se trata de una conmoción espiritual, que es a la vez estética y sentimental.

Para que el *aware* sobreviva a través de las palabras, es preciso que el *haijin* (el poeta que escribe haiku) se elimine del proceso, se extinga. En el haiku genuino se produce una comunicación análoga a la no verbal (el *haragei*, arte de comunicarse sin palabras), sin confusión ni ruido.

El haiku, tal como se consolidó tras Bashô y Onitsura (siglo XVII), se concibe como un instrumento para el desarrollo espiritual, un camino de aprendizaje. Tras ellos, hay un antes y un después en el mundo del haiku.

Jisei, el haiku de despedida de la vida

La cultura japonesa es probablemente la única del mundo en la que ha arraigado y se ha extendido la costumbre de redactar, además de la última voluntad, un poema de despedida de la vida, que parece reflejar, más que ninguna otra cosa, el legado espiritual de los japoneses. Todos tienen su poema de despedida, que a veces componen poco antes de morir o mucho antes de que llegue el momento, con la conciencia de que ese es su *jisei*.

El jisei del monje poeta Issa es:

Tarai kara tarai ni utsuru chimpunkan

De un barreño,

a otro

¡tonterías!

Chimpunkan —traducido por "tonterías"— es una palabra curiosa que viene a designar, en lenguaje coloquial, los sonidos ininteligibles de las palabras extranjeras.

Haiga

Un pequeño cucú atravesando una hortensia. Haiga realizado por Yosa Buson (1716-1784).

Con el fin de acompañar el haiku, muchos poetas realizan una pintura, generalmente sin demasiada perfección. Matsuo Bashō fue el primer poeta en adoptar esta forma del haiku, que hoy domina en las grandes esferas de este género.

Haijin o haikista

El autor de un haikai o haiku recibe el nombre de "haijin" o haikista en español. Los haijin más importantes de la historia de Japón son Matsuo Bashō, Yosa Buson, Kobayashi Issa, Chiyo-Ni, Masaoka Shiki, Ueshima Onitsura, Ritsurin Issekiro, Arakida Moritake, Yamasaki Sokan, Ihara Saikaku (también llamado Ibara Saikaku), Taneda Santôka, Ozaki Hôsai y Yamaguchi Seishi, entre otros.

Matsuo Bashô (1644-1694)

Basho fue un monje budista del siglo XVII, el cual popularizó el haiku, dándole un aire de bella melancolía (wabi-sabi) y dotándolo de un sustrato zen trascendente. Uno de sus haikus más conocidos dice así:

Kono michi ya yuku hito nashi ni aki no kure

Nadie que vaya

por este camino.

Crepúsculo de otoño.

Ueshima Onitsura (1661-1738)

Onitsura también vivió en el siglo XVII y fue monje budista. Según se dice, con solo siete años de edad compuso uno de los haikus más notables:

Koi koi to iedo hotaru ga tonde yuku

«Ven, ven», le dije,

pero la luciérnaga

se fue volando.

Yosa Buson (1715-1783)

Vivió en el siglo XVIII y fue un pintor muy reconocido en su época y poeta de haiku. Se consideraba a sí mismo discípulo de Bashô, aunque no lo conoció. Su mirada se posa en los momentos en que aparentemente «no pasa nada», desafiando la vanidad humana. La obra de Buson, cuidada y de buen gusto, parte de lo mejor de sus antecesores, y esa distancia le proporciona una tranquilidad creativa con la que no contaron los haijin que le precedieron. Hay quien lo considera más logrado que Bashô. Un haiku representativo de su obra es el siguiente:

Mijika-yo ya ashi-ma nagaruru kani no awa

Noche corta de verano:

entre los juncos, fluyendo,

la espuma de los cangrejos.

Kobayashi Issa (1763-1827)

Vivió entre los siglos XVIII y XIX. Fue un monje budista y tuvo una vida personal muy trágica y triste. Issa es un corazón humano que se proyecta en lo que escribe, lo que le hace muy popular en Occidente. Muchos lo comparan con Francisco de Asís por su amor hacia los animales, que se aprecia en haikus como este:

Kuchi akete oya matsu tori ya aki no ame

Abriendo los picos,

los pajaritos esperan a su madre:

la lluvia de otoño.

Masaoka Shiki (1866-1902)

Vivió en el siglo XIX. Saca el haiku del estancamiento en que había caído y toma como modelo a Buson, a su juicio mejor que Bashô. Shiki quiere retomar el camino de la belleza del haiku de Buson, depurándolo de todo misticismo o religiosidad. Es un agnóstico que consagra su vida a un modelo ideal de poesía. Sus consejos a los seguidores de su escuela fueron un alegato de libertad poética frente a las normas y la tradición.

Uno de sus haikus más famosos dice así:

Nureashi de suzume no ariku rôka kana

Andando con sus patitas mojadas,

el gorrión

por la terraza de madera.

Taneda Santôka (1882-1940)

Autor que escribe ya en el siglo XX. Es el heredero de una larga tradición poética y espiritual. Transforma sus vivencias más duras en oportunidades de crecimiento personal, de liberación. Dada su difícil y heterodoxa vida, el profesor Jaime Lorente considera que "*Santôka, con permiso de Issa, es el poeta maldito de Japón*".

El siguiente es uno de sus haikus más reconocidos:

Akikaze no ishi o hirou.

Con viento de otoño

recojo una piedra.

Mujeres haijin

A principios del siglo XVIII varias poetisas aprendieron haiku de Bashoo o sus discípulos, entre las que destacan algunos nombres como Den Sute-jo, Sonome, Shushiki, Sono-jo, Shoofuu-ni, Chigetsu, Sute-jo, Sono-jo, y sobre todo Chiyo-Ni.

- Chiyo-Ni (1701-1775) fue una religiosa budista. Se casó muy joven y quedó viuda a temprana edad. Quizás la más conocida, tuvo dos maestros discípulos de Bashoo, Shikoo y Rogenboo. Según Rodríguez Izquierdo: «Sus versos están llenos de subjetividad y han sido muy controvertidos en el sentido de que se conformen o no al patrón del haiku». No obstante, posee haikus clásicos que se adaptan al canon exigido. El siguiente es un ejemplo de su obra:

Koborete wa kaze hiroi-yuku chidori kana

De la bandada de los mil pájaros,

uno va perdiendo fuerzas

y el viento lo recoge.

Este haiku, según D. T. Suzuki, es un ejemplo de cómo la meditación ayudó a Chiyo a abrir su inconsciente, y por primera vez Chiyo sintió el haiku como una expresión de un sentimiento interior, pero desprovisto del sentido del ego.

Otro de sus haikus dice:

Hototogisu hototogisu tote akenikeri

Diciendo «cuco» «cuco»

durante toda la noche

¡al fin la aurora!

Este es uno de sus haikus más famosos, nacido del sentimiento de pérdida por la muerte de su hijo pequeño.

Y otro ejemplo más:

Tombo tsuri kyoo wa doko made itta yara

El cazador de libélulas,

¿hasta qué región

se me habrá ido hoy?

Además, escribió su haiku *Jisei* poco antes de morir:

Seisui suzushi hotaru no saete nanimo nashi

el agua se cristaliza

las luciérnagas se apagan

nada existe

- Nakamura Teijo (siglo XX) fue la fundadora de la revista *Kazahama*. Es una poeta tradicionalista, respetuosa del kigo y “saijikis”.

Uno de sus haikus dice:

La flor de loto

Sus hojas y las marchitas

Flotando en el agua

- Hoshino Tatsuko (siglo XX) fue la fundadora de una revista de haiku exclusiva para mujeres y colaboró en la prestigiosa *Hototogisu*.

El siguiente es uno de sus haikus:

Blancos los rostros

Que observan

El arco iris.

- Kakimoto Tae (siglo XX) era la hija de un sacerdote budista.

Uno de sus haikus dice:

Un ruido

Cavan una fosa

Detrás de las camelias

- Suzuki Masajo (siglo XX) fue una mujer que regentó un bar en Ginza, forzada a casarse con el marido viudo de su hermana, adúltera confesa, que se negó a que el haiku no pudiese hablar de amor o de sexo, estigmatizada en los ambientes más puristas del haiku. Cuando Masajo escribe haikus más tradicionales logra muchas veces una gran belleza:

Este es uno de sus haikus más famosos:

Onna hitori mezamete nozoku hotaru kago

Una mujer sola.

Se despierta y mira

la caja de las luciérnagas

- Kamegaya Chie (siglo XX) fue una emigrante japonesa en Canadá, perteneciente a esa parte de la cultura nipona que existe fuera y al margen de su sociedad, con un haiku fuertemente contagiado de la modernidad poética occidental y su expresivo patetismo, cuya obra es desconocida en su propio país.

Este es una muestra de sus obras:

Oi ware no shinkei nibuku gan to shiru

Tan vieja estoy…

Ni me inmuté al saber

que tengo cáncer

- Nisiguchi Sachiko (siglo XX) es una mujer anciana que aún vive y que ha pasado toda su vida en una aldea de cuarenta casas en el corazón de Shikoku, cultivando su huerto y cultivando su haiku seco y difícil, en estado puro, con ausencia total de pretensión, "una de tantas malas hierbas del haiku en Japón", según sus propias palabras.

Este es uno de sus haikus:

Hitosuji no tsurô nokoshite bancha hosu

Entre las hojas de té

puestas a secar,

solo un sendero.

El haiku en la literatura occidental

El haiku fue muy utilizado por el budismo zen para transmitir sus preceptos, pero su influencia llegó al mundo occidental y marcó a famosos poetas del siglo XX, particularmente a través de Eiji Yoshikawa, marcando una vía de influencia de la literatura japonesa en Occidente.

Entre los poetas occidentales que han cultivado el género se encuentra Antonio Machado, los estadounidenses Ezra Pound o Jack Kerouac, el irlandés Seamus Heaney y el británico W. H. Auden. Más recientemente, ha sido reconocida la afición del Presidente del Consejo Europeo Herman Van Rompuy a escribir haikus.

El haiku en la literatura hispana

En Argentina

En Argentina cultivaron ocasionalmente el haiku Jorge Luis Borges que en su libro *La Cifra* (1981) incluye 17 haiku, Álvaro Yunque con su libro *100 HAÏCAIS Y UN SONETO* (1966) y Javier Adúriz. Otros autores argentinos más recientes, como Carlos Martian (*Tañido de Haikus, 207 haikus argentinos*, 2006, y *Tangar, Haiku en Lunfardo*, 2015), Rafael Roldán Auzqui (*Haikus a flor de voz*, 1997), Omar Lagraña (*Concorhaikus*, 2018) y Diego Gallotti (Veinticuatro poemas de amor, locura y otras yerbas, 2017, y 114 poemas cósmicos, eróticos y lúdicos, 2021) mantienen el interés por el género.

Uno de los haiku de Jorge Luis Borges:

¿Es un imperio

esa luz que se apaga

o una luciérnaga?

Uno de los haiku de Álvaro Yunque:

Metamorfosis

Naces gusano,

y te angeliza el arte,

dolor humano.

En Colombia

En Colombia, el haiku se desarrolló en el campo de la música, donde destaca la composición *Koi no uta: tres haikus para voz cantada y cordófono pulsado* (2002), de Johann Hasler, basada en haikus japoneses del siglo X. El trompetista de jazz Don Ellis editó un disco titulado *Haiku* (MPS, 1973), basado en diversos haikus tradicionales. También se puede reseñar el aporte del escritor Umberto Senegal (de Quindío) al desarrollo, la divulgación y la apropiación de esta forma poética foránea en las letras colombianas. Una de sus seguidoras, Laura Victoria Gallego, escribió un libro en la mejor tradición de Basho. Así mismo, Senegal acuñó el término "Haikuento", narración breve de un máximo de 10 palabras para el desarrollo de una historia de minificción.

En Chile

En Chile Álvaro Patricio Robles (o Álvaro Rovles) desarrolló los "Neohaikus" o "Nanopoemas", textos poéticos breves, incluidos en la antología "Tótem" publicada en 2012.

El poeta chileno Luis Beltrán Echeverría, en su libro "Más allá del más allá"editado en el año 2012 presenta varios Haikus uno muy destacado es el siguiente:

Llora familia,

la casa está vacía,

murió mi madre...

En Ecuador

Jorge Carrera Andrade usó en *Microgramas* (1940) la fauna, flora y folclore ecuatoriano, por lo cual su poesía fue denominada como *indofuturista* por la poeta chilena Gabriela Mistral: "Tres versos para aprehender con intensidad poética las cosas admirables y sencillas. El cosmos americano que regurgita ínfimo y a la vez inmenso para hacerse eterno". Carrera Andrade utiliza el haiku para, a base de metáforas, elucubrar una especie de aforismos filosóficos y universales referidos a la naturaleza y al cosmos, partiendo supuestamente del modelo de Basho.

En España

En España se interesaron por el género los más importantes poetas del siglo XX. Antonio Machado es quien lo introduce en lengua española al iniciarse el siglo, produciendo una simbiosis entre la forma japonesa y las modalidades tradicionales de la poesía española, en un proceso que comienza en *Soledades* y culmina penetrantemente para el género en *Nuevas canciones*. Ha sido un género importante en la construcción poética de Juan Ramón Jiménez, Juan José Domenchina, Jorge Guillén, Federico García Lorca y Emilio Prados, y solo accidentalmente en el caso de Luis Cernuda, y el malogrado Jacobo Sureda. Por otra parte, fue muy relevante para la formulación de la "greguería" de Ramón Gómez de la Serna. En lengua catalana, Joan Alcover, Joan Salvat-Papassait, Rosa Leveroni y posteriormente lo han cultivado con especial distinción los catalanes Joana Raspall, Salvador Espriu y el mallorquín Llorenç Vidal, que comenzó a publicar sus haikais en 1969.

Durante la segunda mitad del siglo XX es posible afirmar que el género japonés se integró plenamente en los usos poéticos de la lengua española. Es extensísima la nómina de autores que, con la más diversa fortuna, y con una u otra dedicación, lo han cultivado. Entre ellos, Eulogio Díaz del Corral, José María Sánchez Sánchez, Francisco Herrera de la Torre, Francisco Acuyo, Jesús Munárriz, Fernando Menéndez, Felipe Benítez Reyes, Beatriz Villacañas, Susana Benet, Xoán Abeleira, Elías Rovira, Luis Carril, Frutos Soriano, María Victoria Porras, Félix Arce, Isabel Pose, Mercedes Pérez, Manuel Díez Orzas, Jaime Lorente, Ruth Rodríguez y Agar Rodríguez, entre muchos otros.

No hay que olvidar la creación de la web "El Rincón del haiku" por Luis Corrales, la publicación de antologías hispanas como "Un viejo estanque" de Frutos Soriano y Susana Benet, o la creación de revistas como *Hojas en la acera* y asociaciones como AGHA (Asociación de la Gente del Haiku de Albacete), que organizó diversos Encuentros Nacionales de Haiku (Ayna, Lagunas de Ruidera, Salobre) en 2017, organizado por *haikunversaciones* en Pamplona y el último, en 2019, organizado por el profesor Jaime Lorente en Toledo. La Universidad de Castilla-La Mancha también convoca a un certamen anual de haiku, cuyo fallo se conoce en el mes de abril.

En el año 2010, bajo la tutela de los profesores Vicente Haya, Félix Arce, Mercedes Pérez y Manuel Díez Orzas, se fundó la Escuela de Haiku Makoto, cuyo funcionamiento es a través de Internet y está dedicada al haiku en castellano con claros fundamentos en el haiku japonés y sus orígenes.

Por su parte, el profesor Jaime Lorente fue pionero al crear una Escuela de Haikus permanente en un centro educativo. Fue en Toledo, en el Colegio Mayol en el año 2014, y se mantiene en la actualidad.

En México

En México destaca José Juan Tablada con sus obras *Al sol y bajo la luna*, 1918, y *Un día… poemas sintéticos*, 1919. Fue el primer poeta de lengua española en componer un libro íntegro del género, integrando motivos japoneses con modernistas y americanos.

También es indispensable nombrar la figura del premio Nobel de literatura Octavio Paz, quien introdujo plenamente el haiku a la literatura en español al traducir *Sendas de Oku*, obra de Matsuo Basho, publicada en 1957 en México, que fue la primera traducción realizada a un idioma occidental.

Otros poetas representativos del haiku mexicano son Efrén Rebolledo, Rafael Lozano, José Rubén Romero, Francisco Monterde, José María González de Mendoza y Pío Sotomayor.

En Perú

Perú fue en Latinoamérica el país con mayor población de inmigrantes japoneses, y por ello el haiku en la poesía peruana tuvo una presencia importante en la obra de poetas como Alberto Guillén, Javier Sologuren, Alfonso Cisneros Cox, Carlos Zúñiga Segura, José Watanabe, José Luis Mejía, José Beltrán Peña, César Toro Montalvo, Cronwell Jara, Fanny Jem Wong, Enrique Verástegui, Cecilia Molina, Ricardo González Vigil, Gladys María Pratz, Max Dextre, Santiago Risso, Antonio de Saavedra, Alonso Belaúnde Degregori y Gonzalo D. Marquina Arcos.

En Venezuela

En Venezuela el libro publicado por el mexicano José Juan Tablada llamado *Poemas Sintéticos*, en 1919, tuvo mucha influencia en el desarrollo del haiku. Destaca principalmente Wafi Salih, dedicada casi por completo al cultivo de este género, y con una considerable bibliografía de al menos 11 obras, en las que se pueden mencionar como ejemplo *El dios de las dunas*, y *Caligrafía del aire*. También Luz Marina Almarza y Federico Pacanins han escrito en este género, aunque en menor medida.

En Uruguay

El representante más reconocido en Uruguay es Mario Benedetti, que publicó en 1999 una obra dedicada al género, *Rincón de haikus*. También el poeta Federico Bello publicó en su libro "Cuarto menguante" un capítulo que se titula "Breve incursión en el haiku".

El Manga y el Anime

El manga es la forma en la cual se conocen las historietas o cómics japoneses. El creador del término “manga” (漫画) fue Hokusai Katsushika, un reconocido pintor del movimiento japonés *ukiyo-e*.

Este pintor unió los kanjis de la palabra informal (漫 man) y dibujo (画 ga) que podría traducirse en el sentido más literal como “dibujos informales” o “garabatos”. Por otra parte, al autor que se encarga de ilustrar o dibujar los mangas, se le conoce como *mangaka*. No obstante, en el mundo occidental, la palabra se emplea para referirse de manera muy específica al estilo japonés de ilustración e historietas concretamente japonesas.

Primeras historietas (1790 – 1887)

Se presume que las primeras historietas fueron creadas alrededor del año 1790, y se originaron debido a la llegada de personas de occidente a Japón. Este estilo de dibujo, no obstante, tomó gran popularidad entre los japoneses. Los primeros pasos del manga vienen atados a dos tipos de expresiones artísticas tradicionales: el arte gráfico japonés que data del XI y la influencia indiscutible del mundo de las historietas occidentales, que durante el siglo XIX ya había ganado su lugar en el medio del entretenimiento.

Ilustraciones de Chōju-giga

Los primeros grabados que muestran un parecido a la estética de lo que conocemos hoy día como manga, los encontramos en la obra Chōju-giga, realizada a mediados del siglo XIII. Son una serie de dibujos satíricos de animales antropomórficos. Fueron ilustrados sobre *emakis*, papel de seda en rollos, pintados con pinceles. Los rollos pertenecen al templo budista Kōzan-ji de Kioto y se atribuyen a un sacerdote llamado Toba.

Los autores que inspiraron la creación posterior del manga son George Bigot y Charles Wirgman. La revista *Punch* (1841) fue el modelo para los cómics *TheJapan Punch* (1862 - 1887) de Wirgman. KanagakiRobun y KawanabeKyosai fueron los creadores de la primera revista de manga japonesa, llamada *EshinbunNipponchi* (1874), mostrando la alta influencia de *Japan Punch* y Wirgman.

La expansión de las técnicas europeas provocó una producción lenta, pero segura, de parte de artistas japoneses. Entre ellos, destacan:

- KiyochikaKayashi
- TakeoNagamatsu
- IppeiOkomoto
- Ichiro Suzuki
- RakutenKitazawa, cuya historieta, *Tagosaku to Mokube no TokyoKenbutsu* (田吾作と杢兵衛の東京見物) se considera el primer manga moderno.

La revista donde estos artistas fueron publicados, y la primera presente en los medios, se llamaba *Tokyo Puck.* En el año 1915 se iniciaron los experimentos para adaptar el contenido creado para manga a su versión anime.

Historietas para niños: el *kodomo manga* (1920-1930)

El mejor momento que vivió el manga se comprende entre los años 1920 y 1930, ya que se enfocó concretamente en los jóvenes y niños. Durante estos años, surgió el género *kodomo manga*, contando con obras como *Las Aventuras de Shochan* (1923) de Shousei Oda y *Los Tres Mosqueteros con botas en la cabeza* (1930) de TaiseiMakino y SuimeiImoto. Gracias a esto, se empezó a exportar el manga fuera de Japón para el consumo como entretenimiento.

Portadas de revistas Tokyo Puck y Rakuten Puck, precursoras a las revistas mensuales

La lectura del manga se generalizó y se estableció como industria en Japón después de la segunda guerra mundial (1945). Para esa época surgieron también mangas con contenido bélico, como *Norakuro* (1931) de SuihouTagawa.

Portada del manga *Norakuro* (1931)

Esto se debe a que el medio sufría la influencia de políticas militaristas, y se utilizó para publicar propaganda. Incluso se llegó a prohibir el género bélico cuando los americanos ocuparon Japón en el año 1945, ya que decidieron censurar cualquier cosa que glorificara la guerra y el militarismo japonés, pero dichas políticas no evitaron la publicación de otros materiales, incluyendo el manga.

Luego de la ocupación, la constitución japonesa agregó el artículo 21, que prohibía cualquier forma de censura, logrando un crecimiento de la creatividad artística de varios ilustradores.

Tras la rendición de Japón, la época que estaba atravesando el país requería métodos de entretenimiento que les permitiera ignorar y olvidar un poco el sufrimiento que habían padecido a causa de la guerra, refugiándose además en imágenes inofensivas o adorables (conocido en Japón y en las comunidades *otaku* como *kawaii*).

Esto, junto con la cultura juvenil de la televisión, música, filmes y caricaturas, creó una oportunidad de mercado para el manga, sin contar el bajo coste que suponía adquirir uno en la situación económica del momento.

Tras la rendición de Japón, la época que estaba atravesando el país requería métodos de entretenimiento que les permitiera ignorar y olvidar un poco el sufrimiento que habían padecido a causa de la guerra. Esto creó una oportunidad de mercado para el manga, sin contar el bajo coste que suponía adquirir uno en la situación económica del momento.

OsamuTezuka, pionero del manga moderno (1946)

Durante esa época, Osamu Tezuka, un estudiante de 20 años entusiasta de las animaciones de Disney y Fleischer, sería el causante de un cambio drástico en el manga japonés.

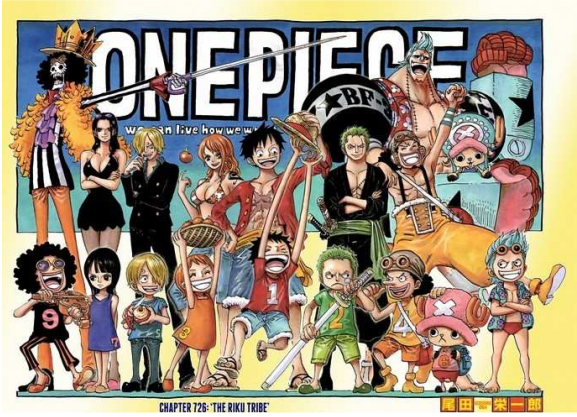
La nueva isla del tesoro es uno de sus trabajos más importantes, que ganó popularidad gracias a la aplicación de un estilo similar al cine donde se incluía escenas de acción fluidas y efectos de sonido. Esta obra llegó casi a comercializar más de 700 mil ejemplares.

Eventualmente, el éxito de Tezuka le otorgó una llamada de parte de la revista tokiota *Manga Shonen* (1947), la primera editorial que se dedicaba de manera exclusiva al manga. En ella, Tezuka publicó, nada más y nada menos que *Astroboy* (1951).

Astro Boy, obra de Osamu Tezuka

En estas revistas, el autor impulsó la creación de historias largas heroicas en forma de relatos, y transformó su producción en distintos géneros, entre los cuales destacan las adaptaciones literarias y el manga enfocado en chicas, o *Shoujo Manga*.

<u>Masificación del manga (1959)</u>



OnePiece de Eichiro Oda, el manga más vendido de la historia

Con el auge económico, el pueblo japonés necesitaba una mayor producción de manga. Debido a esta demanda, una de las principales editoras de libros, *Kōdansha*, comenzó a inquirir en el mercado de las revistas en el año 1959.

Shonen Magazine cambió la pauta mensual y la convirtió en semanal, lo cual aumentó la elaboración y logró pagar mejores sueldos a sus autores. Inevitablemente, iban a aparecer otros grupos editoriales, en los cuales figuran S*hueisha, Futabasha* o *Shōgakukan*.

Con este método acabarían del todo con el enfoque propagandístico, pero también aumentarían las ventas a cifras exorbitantes, y con esto, mejorarían los beneficios, haciendo que el manga se convirtiese en el medio principal del país.

Gracias al éxito de la versión en largometraje de *Akira* (1988), basada en el manga del mismo nombre del autor Katsuhiro Otomo, la difusión internacional del manga explotó, y debido al rotundo éxito de *Astroboy*, de OsamuTezuka, que se transmitió en las televisiones europeas y estadounidenses, se llegó a la conclusión de que había una necesidad en el mercado.

Si adelantamos un poco y nos enfocamos en la actualidad, *One Piece* (1997), de Eichiro Oda, es el manga más vendido en la historia. Además, en muchos países de habla hispana se pueden hallar ejemplares del manga a la venta.

Tipos de Manga

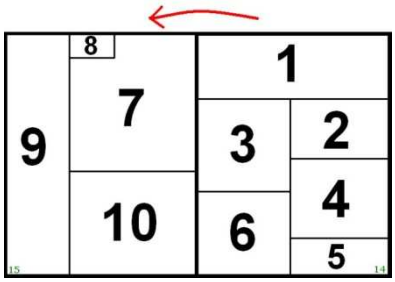
Erróneamente se cree que el manga se clasifica por género, pero en realidad la manera de diferenciarlo está basada en el tipo de público al que se dirige. Para ello, se utilizan los siguientes términos:

- *Kodomo manga*, para niños pequeños
- *Shōnen manga,* para a jóvenes adolescentes
- *Shōjo manga,* para chicas adolescentes.
- *Seinen manga*, para hombres jóvenes y adultos.
- *Josei manga*, para mujeres jóvenes y adultas.

Naruto, de MasashiKishimoto, otro exponente del manga moderno

¿Cómo se debe leer el manga?

Esta es una duda muy común, pero sencilla de resolver: el manga se lee al contrario de los cómics americanos, en dirección opuesta, pero para ilustrar el tema, les dejamos el siguiente diagrama:



¿Cuáles son los mangas más famosos?

Podemos hablar de popularidad en tema de fama y reconocimiento internacional, pero en este caso queremos abarcar el éxito de ventas, así que aquí les presentamos cuáles son los 15 mangas más vendidos en la historia, a partir de los 100 millones de copias.

- One Piece de Eiichiro Oda (Aún en ejecución)
- Dragon Ball de Akira Toriyama (Finalizado)
- Naruto de Masashi Kishimoto (finalizado)
- Detective Conan de Gosho Aoyama (Aún en ejecución)
- Golgo 13 de Takao Saito (Aún en ejecución)
- Black Jack de Osamu Tezuka (Finalizado)
- KochiKame de Osamu Akimoto (Finalizado)
- Oishinbo de Tetsu Kariya y Akira Hanasaki (En pausa)
- Slam Dunk de Takehiko Inoue (Finalizado)
- Bleach de Tite Kubo (Finalizado)
- Astroboy de Osamu Tezuka (Finalizado)

- Doraemon de Fujiko Fujio (Finalizado)
- Hokuto no Ken de Buronson y Tetsuo Hara (Finalizado)
- Jojo's Bizarre Adventure de Hirohiko Araki (Aún en ejecución)
- The Kindaichi Case Files de Yozaburo Kanari, Seimaru Amagi y Fumiya Sato (Aún en ejecución)

¿Quiénes son los autores más importantes?

InuYasha, de Rumiko Takahashi

No podemos discutir el tema de la popularidad del manga sin también darle su momento de fama a los autores que hicieron el género posible, así que aquí les presentamos quiénes son los autores cuya influencia y creatividad han marcado la industria del manga.

- OsamuTezuka (*AstroBoy, Kimba el león blanco, Metrópolis*)
- AkiraToriyama (*DragonBall, Dr. Slump*)
- Eiichiro Oda (*One Piece*)
- NaokoTakeuchi (*Sailor Moon*)
- Kentaro Miura (*Berserk*)
- YoshihiroTogashi (*YuYu Hakusho, Hunter x Hunter*)
- RumikoTakahashi (*Urusei Yatsura, Ranma ½, InuYasha*)
- HiromuArakawa (*FullmetalAlchemist, Hero Tales*)
- HirohikoAraki (*Jojo's Bizarre Adventure*)
- FujikoFujio (Hiroshi Fujimoto y MotooAbiko) (*Doraemon*)

Adaptación del manga al anime

Como mencionamos, fue en 1915 que se comenzó a experimentar con adaptaciones directas del manga en formato de animación. Esto dio origen a otro medio prolífico en Japón: el anime, que simplemente significa "animación".

Los cineastas japoneses comenzaron a experimentar con técnicas que ya existían en Francia, Alemania, Estados Unidos y Rusia. La animación más antigua que se conoce se llama *KatsudoShashin* y se estima que fue creada entre los años 1907 y 1911, siendo de un creador desconocido.

Los primeros trabajos profesionales comenzaron a aparecer en 1917, de la mano de animadores como Oten Shimokawa y Seitaro Kitayama. Sin embargo, eran muy distintos al estilo que ahora podríamos considerar como anime, y no fue sino hasta mediados del siglo XX que comenzó a adaptarse más al estilo del manga.

La productora cinematográfica de animación Toei, creada en 1958, es una de las más destacadas en los orígenes del género. Éxitos como *Mazinger Z*, *Caballeros del Zodiaco*, y *Dragon Ball* entrarían a formar parte de la vida de millones de personas, marcando un hito que se extiende hasta la actualidad.

Otro factor que une el manga y el anime es "el padre" de ambos medios: Osamu Tezuka, quien también adaptaría su obra *Astroboy* a una exitosa animación que tocó la fama tanto en Japón como en Occidente.

El Ukiyo-e

Se llama ukiyo-e a los grabados que se realizaron en Japón a partir del siglo XVII. El ukiyo-e como género es una de las manifestaciones artísticas más importantes y que más ha trascendido las fronteras y el tiempo. Por su parte, el ukiyo-e se nos presenta como un testigo excepcional de las costumbres y modos de vida de la sociedad japonesa del periodo Edo.

A continuación, analizamos qué es el ukiyo-e, los tipos de grabados y los artistas más representativos en este género típico japonés, así como su influencia en el mundo occidental.

¿Qué es el ukiyo-e?

El ukiyo-e es una manifestación artística que tuvo su origen en Edo (la actual Tokio). Las obras de ukiyo-e se realizaron en xilografía o grabado en madera. Este arte estuvo influenciado por las escuelas tradicionales chinas y las escuelas de formación artística de la era Tokugawa (1603-1868). Se desarrolló entre el siglo XVII y el siglo XX, aunque el momento de mayor esplendor del ukiyo-e fue a finales del siglo XVIII en las eras Tenmei (1791-1789) y Kansei (1789-1801).

En japonés, la palabra ukiyo-e se compone de tres kanji: "uki", que significa flotante; "yo", que se traduce como mundo y "e", que se utiliza para pintura. La traducción sería “pinturas del mundo flotante”. El término procede del budismo y, en su origen, se utilizaba para referirse de forma peyorativa al mundo ilusorio y efímero que es necesario trascender para alcanzar el conocimiento. La nueva clase social surgida con la decadencia y caída del shogunato y ascenso del poder imperial se sintió más atraída por la diversión que por la sabiduría. Así, el ukiyo-e describía el estilo de vida urbano contemporáneo que se centraba en experiencias efímeras que enfatizaban el ingenio, la extravagancia y el hedonismo.

El ukiyo-e está muy vinculado al crecimiento de las ciudades. Mientras que el shogunato Tokugawa logró establecer la paz y controlar a los señores “feudales” o daimyo, la formula empleada de “asistencia alternada” que obligaba a la presencia física del daimyo en sus territorios. Este sistema redujo el poder adquisitivo de estos señores feudales y favoreció, por un lado, el crecimiento de las ciudades, ya que tenían la obligación de embellecer sus residencias (también las de la ciudad) y, por otra parte, se trasladaban con su séquito de samuráis y sirvientes lo que daba lugar a la necesidad de viviendas, almacenes, pero también había que proporcionar divertimentos populares, por lo que se empezaron a crear los barrios de placer donde tenían lugar combates de sumo, ceremonias de té y el funciones de teatro kabuki.

La técnica del ukiyo-e

El precursor del ukiyo-e fue Hishikawa Moronobu. En sus comienzos artísticos, dibujaba grabados en tinta negra como ilustraciones para libros. Progresivamente perfeccionó esta técnica en grabados de madera de una sola pieza en tinta negra lo que resultó en la colocación de la base para el futuro desarrollo de ukiyo-e.

Amantes al lado de las hierbas florecientes de otoño (1680), de Hishikawa Moronobu. Se considera a Moronobu el precursor del ukiyo-e. Destacan en sus obras sus sinuosas líneas negras y sus imágenes emotivas, en especial por sus representaciones de amantes en actitudes cariñosas.

Los primeros trabajos de ukiyo-e fueron composiciones sencillas, realizadas en blanco y negro, coloreadas a mano bajo demanda y realizadas a mano con un pincel. La impresión a color no se popularizó hasta la segunda mitad del siglo XVIII, De la misma manera, con la difusión del ukiyo-e, la cadena de trabajo se fue ampliando. En el proceso, además del dibujante, intervenía el artesano, que grababa la madera, el impresor y, sobretodo el editor que se encargaba de la comercialización del trabajo y era el mayor beneficiario económico en la cadena.

Los primeros artistas de ukiyo-e retrataron mujeres hermosas, actores del teatro kabuki, cortesanos, flora y fauna. Estos primeros trabajos se comercializaban a precio bajo y fueron accesibles a las clases comerciantes emergentes, lo

que, a su vez, desembocó en la divulgación del género. Artistas posteriores, expandieron el género para incluir temas no tradicionales como historia, cuentos populares y famosos paisajes, según los gustos de la clase media de la época. Los trabajos de los autores del ukiyo-e reflejan el deseo de preservar las tradiciones, pero también la necesidad de innovación en una nueva era.

El arte ukiyo-e giró en torno al ideal de buen gusto de la clase mercantil y del concepto iki, término que significa vida, pero que connota elegancia, sensualidad y sofisticación tanto en el aspecto físico como en el comportamiento cotidiano.

Tipos de grabados ukiyo-e

- Bijin-ga o grabados de mujeres hermosas que respondían al ideal de belleza. Generalmente, las modelos eran trabajadoras de alto rango de barrios de placer, como el Yoshiwara en Edo. El tema fue, sin duda, el más popular en la época y los artistas más relevantes fueron Utamaro, Kiyonaga y Harunobu.

Geisha esperando una noche de lluvia de Kitagawa Utamaro (Japón ca. 1754-1806). Este grabado ukiyo-e pertenece al género bijin-ga y refleja el ideal de belleza femenino de la época.

- Mushae o grabados de samuráis. En los inicios de este subgénero del ukiyo-e, los temas se inspiran en los héroes de la literatura clásica japonesa. Al final del periodo del Shogunato Tokugawa, los mushae sufrieron censura y era difícil publicarlos. No obstante, en la época Meiji con la creciente militarización del país, los grabados de temática mushae resurgieron. Destacan autores como Kuniyoshi, Kunisada e incluso el propio Hiroshige, quien realizó algún grabado de esta temática, y posteriormente destacan los trabajos del artista Yositoshi Tsukioka.

-Yakushae o grabados de actores del teatro kabuki, que se convirtió en uno de los divertimentos favoritos en Edo. Destacan por sus trabajos en este estilo: Katsukawa Shunsho, Torii Kiyomitsu, Toshusai Saharaku o Utagawa Kunisada.

- Sumoe o grabados de luchadores de sumo. La lucha de sumo se convirtió en deporte profesional al principio del periodo Edo y pronto se convirtió en una de las actividades favoritas en las zonas urbanas. Los artistas plasmaban a los luchadores de sumo en el cuadrilátero, pero también en otras actitudes más cotidianas. Destacan los trabajos de Utamaro o Toyokuni.

Los luchadores de sumo Takaneyama Yoichiemon y Sendagawa Kichigorō, de Katsushika Hokusai (Tokyo 1760-1849). Esta imagen refleja el gusto por la sociedad japonesa del periodo Edo por el sumo como divertimento.

- Fukei-ga o grabados de paisajes. Con el cambio político y social que se produjo en Japón, se empezaron a popularizar, especialmente en el S. XIX, los viajes buscando la belleza del lugar. De hecho, se puede decir que Hokusai con sus Treinta y seis vistas del monte Fuji fue pionero en este subgénero que se popularizó, e incluso se imitó en Europa.

- Shun-ga o grabados eróticos. La traducción literal del término shun-ga es “imágenes de primavera”, ya que la primavera se utiliza como eufemismo para denominar al acto sexual. Este tipo de arte alcanzó mucha popularidad ya que eran muy lucrativos. Describían relaciones sexuales de todo tipo y que reflejaban a todos los miembros de la sociedad.

Algunos de los artistas más relevantes, y también conocidos en occidente del ukiyo-e, son: Hiroshige, especialmente por el tratamiento que hace de a figura de la mujer; Hokusai, que destaca en el tratamiento de los colores en sus paisajes; Kuniyoshi, por los temas que refleja en su obra; Utamaro, de quien son muy populares sus grabados del género shunga y Sharaku, el gran retratista de los actores kabuki de su época.

La influencia del ukiyo-e en occidente

La gran ola de Kanagawa (ca. 1830-1832), de Katsushika Hokusai. Este grabado se ha convertido en todo un icono de Japón en la sociedad occidental y ha trascendido las fronteras japonesas para dar a conocer la dimensión del grabado japonés en la sociedad Edo.

Con la apertura de Japón en la era Meiji, el ukiyo-e se difundió en occidente en el siglo XIX a través de las nuevas relaciones comerciales con Japón, las exposiciones universales y la divulgación de los relatos de los viajeros. El gusto en occidente, sobre todo por las clases burguesas, por la simplicidad y la elegancia del arte oriental dio lugar al japonismo, en referencia a la influencia nipona en el arte de la época. Especialmente, fueron los artistas impresionistas, postimpresionistas y modernistas quienes recibieron más influencia del ukiyo-e: copiaron el tratamiento de la luz en los paisajes e incluso en las temáticas elegidas por los autores japoneses. Esta influencia no solo se ha manifestado en la pintura, sino también en otros ámbitos gráficos como el diseño. En nuestros días todavía se utiliza el ukiyo-e como fuente de inspiración en todo tipo de artes. Véase como ejemplo las colecciones de alta costura de Givenchy o McQueen, o los carteles creados al puro estilo Ukiyo-e de la saga Star Wars.

Los Yokai. Las criaturas del folklore japonés

Desde los inicios, el ser humano siempre ha intentado buscar respuestas o razones para aquellas situaciones o fenómenos en los que era complicado aplicar la lógica. Para explicar aquellas cosas que escapaban al entendimiento racional, se han creado leyendas y mitos que han perdurado durante siglos. Historias cuyos personajes son seres fantásticos o extraordinarios, dioses, héroes y monstruos. En Japón, muchas de estas historias tienen como protagonistas a los *yokai*, unas criaturas sobrenaturales que habitan en la frontera del mundo real e irreal.

Mitsukuni de Utagawa Kuniyoshi desafía al espectro del esqueleto evocado por la princesa Takiyasha (1845-1846)

Los yokai y su origen en Japón

Un *yokai* es una existencia misteriosa, un fenómeno que va más allá del entendimiento humano y que solamente puede ser explicado por la existencia de una entidad sobrenatural. Forman parte de la tradición y cultura de Japón, especialmente arraigada en los pequeños pueblos y aldeas, donde van pasando de generación en generación. Estos monstruos navegan en ese confuso límite entre la realidad y la ficción, entre la convicción y la incredulidad, entre el bien y el mal.

El diccionario *Kojien* (広辞苑), uno de los más prestigiosos de Japón, recoge la siguiente definición de *yokai*:

Un fenómeno u objeto extraño que no puede ser dilucidado por el conocimiento humano.

Monstruo.

En otras palabras, cuando sucedía algo extraño que la mente humana no podía entender, se lo atribuían a los actos de los *yokai*. Quizás esto puede resultar difícil de comprender hoy en día, ya que vivimos rodeados de tecnología y tenemos acceso a cualquier tipo de información en tan solo unos segundos. Por eso, para entender el contexto del origen de los *yokai* es necesario remontarse al Japón de hace unos siglos:

Imagínate en medio de la noche, en un camino poco iluminado de un pequeño pueblo perdido en una zona rural de Japón. Estás en una época en la que la tecnología no existe y la única fuente de noticias proviene de comerciantes que llegan de ciudades lejanas y de los comentarios y rumores que se extienden por la región. Es una lluviosa noche de verano, tan silenciosa que puedes escuchar tu propia respiración. De repente, sientes un soplo de aire frío en tu nuca y algo golpea tu pierna, pero te giras y no ves a nadie, en ese camino no hay nadie más aparte de ti.

Es probable que a día de hoy existan explicaciones científicas para este fenómeno. Pero en el Japón rural de hace unos cientos de años, la única manera que tenían de argumentar este tipo de sucesos era creyendo en la existencia de los *yokai*. Y poco a poco estas criaturas empezaron a formar parte de la vida cotidiana, de la tradición y de la cultura del país.

Actualmente, la creencia sobre los *yokai* está tan arraigada en la sociedad japonesa y se ha convertido en algo tan normal, que incluso a día de hoy siguen siendo los protagonistas de los sucesos inexplicables.

¿Dónde habitan los yokai de Japón? ¿Cuándo se manifiestan?

El origen de los *yokai* tiene sus raíces en el sintoísmo y sus conceptos, incluyendo el animismo y la adoración a la naturaleza. La religión sintoísta es la más antigua de Japón, y su nombre en japonés, *shinto* (神道) significa "el camino de los dioses". Se basa en la adoración de los dioses (*kami* 神, en japonés) y según sus creencias, estos se encuentran en todos lados, tanto en la naturaleza como en los seres animados e inanimados.

Hyakki Yakō (百鬼夜行) por Kawanabe Kyōsai, British Museum. Dominio público

Por esta razón, los *yokai* se hallan justo en la frontera entre el mundo real y divino. En ocasiones habitan en lugares de la naturaleza que son considerados sagrados según el sintoísmo: montañas, bosques, ríos…, ya que prefieren evitar el contacto con los humanos y vivir aislados. Pero hay otros *yokai* que viven en armonía con nuestro mundo y se ocultan en lugares y objetos cotidianos de Japón. Un ejemplo de esto son los *tsukumogami* (付喪神), un tipo de *yokai* que se manifiestan en objetos antiguos.

Como ya he mencionado antes, los *yokai* son unos seres que se mueven entre fronteras. Por eso les gusta aparecer durante el crepúsculo, cuando aún no se puede distinguir el día de la noche. También les gustan los días grises, donde los rayos del sol apenas se filtran entre las nubes.

El desfile nocturno de los 100 demonios

En Japón existen numerosas leyendas que hablan sobre desfiles de *yokai* por las calles de pueblos y ciudades, llamados *Hyakki Yagyo* (百鬼夜行 – Desfile nocturno de los 100 demonios). Normalmente este evento se produce en cálidas noches de verano y durante la temporada del *Obon* (お盆), una época del año en la cual los espíritus visitan el mundo de los vivos.

Según las leyendas, los humanos eran engañados por los *yokai* para que salieran a la calle durante esas noches. En ese momento, estos monstruos terroríficos aprovechaban para aniquilar a todos aquellos humanos curiosos que se habían acercado a ver el macabro desfile.

De acuerdo al *Shugaisho* (拾芥抄), una antigua enciclopedia de Japón, los *Onmyōji* (陰陽師 – practicantes esotéricos y adivinos) pueden predecir los días en los que ocurrirá este evento sobrenatural mediante el zodiaco chino. Y la única forma de mantenerse a salvo durante las noches del desfile de los *yokai* es permanecer encerrados en las casas.

Los yokai más famosos de Japón

Existen muchos tipos de *yokai* en Japón. Frecuentemente poseen características animales, aunque otros tienen forma humana. Algunos toman forma de objetos inanimados, mientras que también los hay sin ninguna forma aparente. No todos estos monstruos son igual de peligrosos: existen *yokai* realmente malvados, otros que

simplemente son traviesos y algunos de ellos son benevolentes e incluso traen buena fortuna. La mayoría tienen habilidades espirituales o sobrenaturales que pueden utilizar tanto para hacer el bien, como para hacer el mal.

A continuación, te presentamos alguno de los *yokai* más famosos de Japón, ¿estás preparado?

Ehon saiyuki: hyakki yagyo no zu [The Journey to the West Illustrated: The Night Procession of One Hundred Demons] (triptych)

Oni (鬼): los demonios japoneses

Los *oni* son los *yokai* más fuertes, violentos y peligrosos. Su aspecto es similar al de un ogro o demonio, su cuerpo es rojo – en ocasiones azul o verde – tiene cuernos y colmillos y lleva un mazo de hierro. Es uno de los seres sobrenaturales más antiguos y su origen está relacionado con el budismo. En esta religión, los *oni* son los que custodian las puertas del infierno y vigilan y torturan a los condenados.

Estos *yokai* son los protagonistas del *Setsubun*, una festividad de Japón que se celebra a principios de febrero, el día previo al inicio de la primavera según el calendario lunar. Se cree que, durante este día, los *oni* visitan los hogares japoneses. Para ahuyentarlos, entre otras cosas, se decoran las puertas de las casas con cabezas de pescado seco y ramas de acebo.

Tengu (天狗): los guardianes de la montaña

Los *tengu* (天狗) viven en las profundidades de las montañas y están especialmente vinculados a ellas. Su nombre significa "perro celestial" aunque su aspecto no tiene nada que ver con estos animales. Su cara es roja, tienen una larga nariz y son corpulentos. Se desplazan por el cielo gracias a sus alas y en su mano suelen llevar un abanico de plumas. Los *tengu* poseen una amplia gama de habilidades mágicas, como por ejemplo la de cambiar el clima según sus necesidades.

Se mueven por la montaña con gran destreza, emitiendo ruidos, susurros, risas o sonidos de tambores que podrían aterrorizar incluso al más valiente. Es especialmente peligroso para los ancianos y los niños, ya que disfrutan secuestrando a los más indefensos.

Kappa (河童): los monstruos de los ríos

Los *kappa* (河童) son uno de los *yokai* más conocidos de Japón. Incluso se ha llegado a creer en su existencia real, ya que se han encontrado restos momificados de alguna criatura que cumplía las características morfológicas de este ser mitológico. Habitan en lugares de agua dulce y según la religión sintoísta eran considerados las deidades de ríos y lagos. Su aspecto se asemeja al de un anfibio y en ocasiones es representado con un caparazón como el de una tortuga.

© Hyogo Official Tourist Navigation

Fukusaki es un pueblo de la prefectura de Hyogo muy vinculado con los *yokai.* Se trata del lugar donde nació Kunio Yanagita, conocido como «el padre del folclore japonés».

Pero su característica más llamativa es un plato lleno de agua que tienen en su cabeza, el cual se dice que es su fuente de vida. Si el plato se vacía de agua, el *kappa* morirá. Por eso, la mejor forma para vencerlos es hacer una reverencia delante de ellos. Los *kappa* son tan corteses que devolverán el saludo, derramando el agua al inclinarse ante ti. Estos monstruos disfrutan espiando e increpando a mujeres. Aunque tienen especial predilección por los bebés, y no precisamente para jugar con ellos, sino que se trata de una de sus comidas preferidas.

Tanuki (狸): los más hábiles del disfraz

El *tanuki* es un maestro del engaño y un experto en cambiar de forma. Su aspecto original es el de un mapache grande y su atributo más poderoso son sus testículos mágicos, los cuales utiliza para realizar multitud de trucos y cambios de forma. Los testículos del *tanuki* pueden adaptarse a cualquier necesidad: se convierten en armas, tambores, paraguas e incluso en piscinas o capas para esconderse de sus enemigos. También disfrutan imitando actividades del ser humano, como la bebida, el juego y algunos ritos budistas. Por lo general, estas criaturas disfrutan simplemente gastando bromas, pero no deben subestimarse porque en ocasiones pueden ser peligrosos.

Los *tanuki* son unos *yokai* muy populares en Japón y hoy en día son un símbolo de buena fortuna para los negocios. Es muy común ver figuras de *tanuki* con grandes testículos en las puertas de tiendas y restaurantes para atraer la buena suerte. También existe un *tanuki* real, el mapache japonés, que, a pesar de su apariencia similar a un mapache grande, en realidad pertenecen a la familia de los cánidos.

Tsukumogami (付喪神): los objetos que cobran vida

Como ya sabes, el sintoísmo tiene la creencia de que tanto los seres animados como los inanimados tienen un alma. Y precisamente, los *tsukumogami* son los *yokai* que se instalan en objetos antiguos y les otorgan el alma. Se cree que un objeto cobra vida cuando cumple 100 años y se puede convertir tanto en un espíritu cordial y que atrae la buena suerte, como en un espíritu malvado y dañino. Este último caso ocurre especialmente si el objeto ha sido maltratado, abandonado o desechado. Hay una leyenda que cuenta que durante el período Heian (794-1192) hubo una limpieza masiva en la ciudad de Kioto y mucha gente se deshizo de objetos antiguos que ya no quería. Estos objetos, al sentirse rechazados y humillados, empezaron a desfilar por las calles de la ciudad para vengarse de las personas que los habían menospreciado.

Según la leyenda, este desfile de *tsukumogami* abandonados sucedió en Ichijo Dori (一条通り), una calle de Kioto llena de estatuas de *yokai*

Los *tsukumogami* pueden convertirse en cientos de objetos y artefactos diferentes: utensilios de cocina, herramientas, instrumentos musicales, ropa, libros, muebles… La creencia de que los objetos se convierten en *yokai* al hacerse viejos sigue vigente aún en día en Japón. Por ejemplo, en algunos lugares se hacen ofrendas a herramientas para que sus espíritus renazcan. Y en otras ocasiones algunos objetos rotos se llevan al santuario para deshacerse de ellos de manera pacífica y que no sean ocupados por *yokai* malignos.

En el mes de octubre se celebra el festival Ichijo Hyakki Yakou (一条百鬼夜行), donde algunos participantes se disfrazan de *yokai* para representar el desfile de *tsukumogami*.

Yokai y yurei: ¿monstruos? ¿Fantasmas?

Durante siglos se ha estado estudiando y profundizando acerca del folklore japonés y existen algunos investigadores que incluyen a los fantasmas *yurei* como un subgrupo más dentro de los *yokai* de Japón. En cambio, otros piensan

que se trata de categorías diferentes. Pero lo que sí que parecen tener todos claro es que existe una gran diferencia entre estos seres sobrenaturales.

Los *yurei*son los espíritus o fantasmas de personas fallecidas y que, por lo general, se aparecen a personas o en lugares concretos por algún asunto que quedó sin resolver durante su vida terrenal. En cambio, los *yokai* no se consideran espíritus o fantasmas, ya que no son almas muertas, sino que siguen vivos, pero se mueven en otra dimensión de espacio y tiempo diferente a la nuestra.

Tanuki de la suerte en la puerta de un restaurante. Los *tanuki* se parecen a los mapaches pero se tratan de especies diferentes

Los yokai en el Japón actual

Aunque los *yokai* están presentes en el arte y la cultura japonesa desde hace cientos de años, experimentaron un gran boom en el período Edo, causado por el desarrollo de la industria editorial y de autores que investigaron y escribieron sobre estos seres. En Miyoshi, una ciudad de la prefectura de Hiroshima, se encuentra el Miyoshi Mononoke Museum, el primer museo dedicado a los *yokai*. Este museo alberga gran parte de la colección de Koichi Yumoto, uno de los grandes investigadores y coleccionistas del arte *yokai*.

Los yokai que aparecen en GeGeGe no Kitaro están repartidos por todo Japón

Debido a la expansión y exportación de la industria japonesa de los videojuegos, el cine, el anime y el manga, la existencia de los *yokai* se ha empezado a difundir de forma global en las últimas décadas. El hecho de que estos monstruos sobrenaturales sigan presentes hoy en día se lo debemos en gran parte a Shigeru Mizuki (水木しげる). Se trata de uno de los autores de manga más populares de Japón y dedicó gran parte de sus obras a los *yokai*.

De hecho, la imagen de los *yokai* que tienen la mayoría de los japoneses en sus cabezas, se ha formado gracias a la serie de manga y anime *Gegege no Kitaro* (ゲゲゲの鬼太郎), creada por Mizuki. La popularidad de este *mangaka* y de sus *yokai* es tan grande en Japón, que existe un museo sobre su vida en Sakaiminato, la ciudad donde creció. Más tarde se mudó a Chofu, una ciudad de Tokio, donde permaneció hasta su muerte. Y allí mismo, muy cerca del templo Jindaiji también hay una tienda-museo relacionado con sus obras.

Además, los *yokai* tienen una gran influencia en una de las franquicias japonesas que más dinero ingresa a nivel mundial. Sí, estoy hablando de Pokémon. Muchos de estos personajes animados están inspirados en *yokai* y otras

criaturas del folklore japonés. *Oni*, *tengu*, *kappa*, *tanuki* y decenas de *tsukumogami*, entre muchos otros *yokai* más, forman parte de la gran lista de criaturas Pokémon que existen hoy en día.

Yuko Shimizu | Drch: El Pokémon Mawile está inspirado en el *yokai.* Futakuchi-onna

Es incuestionable que los *yokai* han jugado un papel muy importante en la sociedad japonesa y el desarrollo cultural del país. Existen innumerables *yokai*, cada uno de ellos con su propia historia, que durante cientos de años se han ido traspasando de padres a hijos, de abuelos a nietos. Quizás algún día, durante una oscura y silenciosa noche del verano japonés, sientas que algo golpea tu pierna y una extraña brisa en tu nuca. Puede ser que encuentres una razón convincente. O tal vez se trate de un *yokai* travieso que quiere jugar contigo. Creer en su existencia sólo depende de ti.

Las obras Kabuki

Las artes tradicionales son, sin duda, una fuente de atracción para todos aquellos que desean conectarse con la cultura e historia japonesa, tanto así que algunas de ellas se han vuelto muy populares entre los occidentales. La historia del teatro *kabuki* que surge en Japón en el año 1603 no es la excepción. Sin embargo, hasta el día de hoy, sus obras, interpretaciones e incluso sus actores inspiran curiosidad e interés no solo en los espectadores japonenses, sino que también en el público extranjero.

¿Qué hace a este teatro tan fascinante? ¿Por qué sus obras y actores nos llaman tanto la atención? Si quieres saber más al respecto de la historia del teatro *kabuki*, te invitamos a continuar leyendo para comprender con mayor profundidad este arte que hasta el día de hoy se considera uno de los géneros teatrales más importantes de Japón.

¿Cómo definimos el *kabuki*?

Si has escuchado algo respecto a este género artístico, sin duda ya sabes que todos los actores, incluso aquellos que representan los papeles femeninos, son hombres. En ese entonces y en la actualidad, las obras ganaron gran popularidad debido a sus actores, pero también porque las obras y los bailes se basan principalmente en la vida de los héroes y los villanos tanto del Japón histórico como del de las leyendas y mitos.

Es por esto que el *kabuki* muchas veces se define como un arte sublime con actuaciones rigurosas que requieren del trabajo y también de la vida de los actores que están detrás de escena. Sin embargo, no se conoce demasiado respecto de su origen y las características del mismo.

Aquí compartimos contigo un poco sobre la historia del teatro *kabuki* y sus orígenes.

Origen e historia del teatro *kabuki*

La historia del teatro *kabuki* comienza en 1603 durante el Shogunato Tokugawa (1600-1668), en manos de una compañía de actrices dirigidas por Okuni, quien probablemente fue la doncella de un templo o una prostituta.

En sus inicios, las obras se destacaban por sus bailes vivaces y rápidamente ganó fama entre las clases bajas. En ese entonces, el *kabuki* se asoció con la palabra *kabuku*, que en el lenguaje arcaico de la época tenía la connotación de extraño, exótico y subido de tono.

Censura de la actuación femenina y los *Wakashu*

En 1629, debido a la prostitución femenina de las actrices de *kabuki*, las autoridades del periodo Tokugawa prohibieron la actuación de mujeres (prohibición que se mantuvo hasta 1868, año en que cae el Shogun y se restaura la figura del emperador). De aquí en adelante, hombres jóvenes denominados *wakashu* representarían los roles femeninos en las obras hasta 1652, año en que surgió la prostitución masculina. Si bien la prostitución era una práctica común tanto en el género femenino como en el masculino, se consideraba inadecuada según la moral propuesta por el Shogun de turno.

Nacimiento del *Onnagata*

Luego de esta censura, los hombres adultos llegan a los escenarios del *kabuki* y aparece la figura del *onnagata* (literalmente, “figura de mujer”) quien, de ahora en adelante, interpretaría los papeles femeninos en las obras. Fue

así como los movimientos, gestos y bailes que antes eran ejecutados por las actrices, pasaron a ser patrimonio del *onnagata*.

Historia del teatro *kabuki*: Transformación e influencias

En esa época, el *kabuki* recién estaba forjando su estilo teatral como lo conocemos actualmente. Luego de la aparición del *onngata*, las obras de *kabuki* se nutrieron de los dramas del teatro Noh y de las comedias *kyogen* (otras formas teatrales del periodo), no obstante, su principal influencia la obtuvo del teatro de marionetas denominado *bunraku*. Así, el *kabuki* adaptó sus actuaciones debido a la popularidad alcanzada por estos géneros y cambió el significado de su nombre.

A partir de estos acontecimientos, el *kabuki* pasó a escribirse con los caracteres ka (canción), bu (danza) y ki (arte o habilidad): 「歌舞伎」

El teatro alcanzó tal popularidad que en 1680 aparecieron los primeros roles actorales definidos dentro de las obras. Sakata Tojuro introdujo la figura del *wagoto* (joven eternamente enamorado de una cortesana) e Ichikawa Danjuro I implementó la figura del *aragoto* (representación brusca y dinámica de un guerrero). También las obras empezaron a clasificarse según su temática en tres categorías fundamentales:

Shosagoto: obras de baile.

Jidaimono: obras históricas.

Sewamono: obras para las clases populares.

La crisis tras la reapertura de Japón al mundo

El *kabuki*, que venía en pleno crecimiento, enfrenta su primera crisis en 1868, cuando Japón se abre nuevamente a occidente tras el *sakoku* (conocido también como “ostracismo”; cierre que hace Japón hacia todo lo extranjero y que duró doscientos años aproximadamente). En este periodo de cambio, Japón empieza a considerar su expresión artística y cultural inferiores a las de occidente. Esto afectó al *kabuki* de tal manera que los actores decidieron modernizar sus obras y actuaciones.

La historia del teatro *kabuki* después de la Segunda Guerra Mundial

Luego de la Segunda Guerra Mundial y con la llegada de los estadounidenses, este teatro fue censurado porque se creía que podría revivir el espíritu *samurai* y los valores feudales que resultaban inadecuados para esta nueva era. Además, debido a las bombas atómicas lanzadas en Hiroshima y Nagasaki, el Kabuki-za, el principal teatro *kabuki* de Tokio, fue destruido y recién en 1952 se reabrió al público.

El *kabuki* en la actualidad

El *kabuki* del pasado tenía un público que aclamaba obras nuevas todos los días, cosa que hoy no sucede. Con el paso de los años, el *kabuki* se ha convertido en un arte más serio, que gracias a sus actores se sigue perfeccionando día a día. Pese a que su fama no es la de antaño, este teatro es considerado el género teatral más importante desde el siglo XII al XIX en la historia de Japón.

Personajes y actores del teatro *kabuki* actual

Luego de la censura de Okuni (la gestora del *kabuki*) y sus actrices, los actores se especializaron en nuevas ramas actorales que no solo involucraban el género femenino y el masculino, sino que también se subdividieron en categorías específicas como: ancianos, aristócratas malvados, jóvenes amantes, cortesanas, princesas, entre otras.

Onnagata

Es una figura fundamental en la historia del teatro *kabuki*. Los actores producen en un comienzo una feminidad forzada que con el tiempo se transformó en una representación más refinada. El papel común entre los *onnagata* es la cortesana de alto rango denominada *oiran*, quien es un ejemplo de dominación femenina en la sociedad japonesa. Además, hablamos algo al respecto del *onnagata* y su impacto en la cultura *visual kei*.

Tachiyaku

Es quien interpreta el rol masculino en las obras. En este caso los papeles son más variados en contraste con los *onnagata*, ya que el *tachiyaku* puede ser un aristócrata malvado, un *samurai*, un anciano, entre otros. Lo importante de este personaje es que hay factores que determinan sus carreras, como el uso de una voz grave y profunda.

Koyaku

Generalmente es el hijo de un actor al que se le otorga el papel infantil en las obras. Es muy común que estos niños debuten entre los ocho y nueve años. Su figura destaca por el uso de una voz aguda que transmite inocencia sobre el escenario.

Curiosidades encontradas en la historia del teatro *kabuki*

Aquí te dejamos unas cuantas curiosidades sobre el *kabuki* y sus actores:

- El Emperador Meiji es el primer emperador en asistir a una obra de *kabuki* en 1867.
- Durante la era feudal, muchas obras instruyeron al pueblo sobre el bushido (código *samurai*) al tratar temáticas como el suicidio ritual denominado *seppuku* o *harakiri*.
- La obra más famosa es Kanadehon Chusingura.

- Los nombres son hereditarios y se traspasan de generación en generación, por eso muchos de los nombres de los actores van acompañados de un número romano.
- El *kabuki* es un arte que se transmite de generación en generación. En la antigüedad, se obligaba a los hijos de los actores a debutar en la actuación y seguir con la tradición, no obstante, hoy en día los padres son más flexibles al respecto.
- La única ocasión en la que se puede ver una actuación de mujeres en las obras de *kabuki* es en el rol del *koyaku*, cuando se necesita a una niña pequeña.
- Cuando el joven desea formar parte de una familia de *kabuki*, son los adultos o veteranos quienes le otorgan el *shumei* (nombre actoral). Si adopta un nombre de gran importancia, se hace un anuncio formal sobre el escenario: el *kojo*.
- Los actores cuentan con un *mon* o blasón propio que aparece en las prendas, camerinos y atrezos de los actores. Este símbolo es sumamente importante ya que representa la familia y línea actoral de cada nombre.

La historia del cine japonés

El artículo trata de resumir las fases fundamentales del cine nipón, desde su nacimiento documental a finales del siglo XIX hasta los inicios del nuevo milenio. Se describen y ordenan las etapas básicas de su desarrollo, se buscan las causas históricas, sociales y culturales que explican la especial configuración de una filmografía incomparable, exótica y, a la vez, tan cercana, una de los más prestigiosas del panorama cinematográfico mundial.

Introducción

En el presente artículo van a repasarse algunos de los acontecimientos históricos que han condicionado el cine del país del sol naciente: elementos de la tradición más ancestral, imperialismos económicos y burocráticos... Todo esto ha marcado una de las industrias más prolíficas del mundo, absolutamente misteriosa para la mayoría de los habitantes del planeta y de la que los críticos y expertos cinematográficos no ha visto ni la mitad de la producción existente, mientras la otra parte es inaccesible (duerme en cinematecas remotas) o ha desaparecido. Una cinematografía compleja llena de matices estilísticos y con una extraordinaria variedad de géneros, subgéneros y temas que han evolucionado rápidamente en el último siglo bajo dos estigmas históricos: el gran peso de la tradición, folklore y hábitos sociales nipones y la necesidad de un vínculo comercial con la industria occidental, sobre todo desde la ocupación norteamericana de la posguerra.

Todos estos aspectos han perfilado la configuración del cine japonés, desde la dorada década de los cincuenta (cuando se dejó descubrir por el mundo) y los ochenta (un momento de transición) hasta la actualidad, cuando vive otro período no menos relevante. El nipón figura como cine esperado en festivales y concursos, a los que otorga categoría y calidad, respetado allí donde va, algo delo que no pueden presumir muchas cinematografías.

Inicios. Primeros años hasta el cine sonoro

El cine japonés comenzó muy tempranamente, en concreto cuando dos operadores de los hermanos Lumière, Gabriel Veyre y Constant Girel ruedan películas en directo con un estilo puramente documental: colocando la cámara sobre las calles y plazas de las ciudades de Tokio, Kioto y Osaka y limitándose a recoger la realidad, lo que pronto evolucionó hacia formas artísticas más elaboradas, que trataban de rodar escenas de baile de las geishas en toda su complejidad y otros temas de gran tradición nacional.

Heinosuke Gosho

Durante la fase del cine primitivo, hasta el año 1910, el cine japonés se rindió ante su práctica cultural más célebre, el teatro kabuki («teatro de sombras», que, a diferencia del teatro más antiguo y medieval, el Nô o Noh, ha evolucionado con los años) y sus variantes, el shimpa (su vertiente moderna) y el shingeki («teatro nuevo», adaptado del occidental en la Era Meiji —1868-1911). Junto al sorprendente avance que experimentó la cámara tomavistas y al afán experimentador de sus técnicos, comenzó a desarrollarse un cine con estilo personal, aún muy lejano al gusto occidental, y una industria incipiente, en la que los precursores llevaban los nombres de Tomu Uchida, Heinusuke Gosho, Daisuke Ito y Teinusuke Kinugasa.

En los primeros años del siglo florecieron innumerables productoras. En 1909 existían cuatro importantes en marcha, que se fusionaron en 1912 en la poderosa productora Nikkatsu («Compañía de imágenes que andan»): la producción

japonesa equivalía a la occidental y en los años veinte alcanzó los 800 y 900 títulos anuales no todos aceptables, especializando su producción en dos sentidos:

—Los Jidai-Geki o evocaciones históricas o legendarias rodadas en los estudios de Kyoto.

—Los Gendai-Geki o films de temas contemporáneos rodados normalmente en Tokio.

Desde los años diez al veinte el cine japonés vivió su primer período de cambio incitado por la influencia occidental: la Shoshiku («Compañía del pino y del bambú»), la otra gran productora fundada en estos años, fue la primera en imponer a actrices como Harumi Hanayagi, Sesshu Hayakawa, o Sumiko Kurishima, para sostener papeles femeninos (antes interpretados por los onnagata u oyama, actores masculinos especializados, según la tradición del teatro kabuki). Por otra parte, los poderosos benshi, los narradores de las películas mudas, iniciaron múltiples huelgas, que desequilibraron la industria nipona hasta la desaparición total de este oficio con el nacimiento tardío del cine sonoro, en 1935.

La influencia europea y norteamericana en la industria y en la creación delcine nipón, se percibió cuando regresaron jóvenes cineastas y actores que habían estudiado su arte en Occidente. Y aún más tras el gran terremoto de Kanto, el 1 de septiembre de 1923, que destruyó numerosos estudios de las dos principales productoras del país, la Nikkatsu y la Shochiku. El público se entusiasmó con la llegada del, hasta entonces casi proscrito, cine occidental, con la consecuente disminución de la producción propia.

Sin embargo, en los años veinte también existieron verdaderos autores, todavía no descubiertos del todo por la crítica occidental pues la mayoría de sus títulos se perdieron o nunca han salido del país. Yasuhiro Shimazu, Hiroshi Inagaki, Teinosuke Kinugasa, el gran Kenji Mizoguchi (en sus comienzos), Daisuke Ito, Tomu Uchida, Tomotaka Tasaka, Kajiro Yamamoto, Mikio Naruse, Yasujiro Ozu, aparecen hoy como los grandes maestros del cine mudo japonés, conocedores del arte hollywoodiense y europeo contemporáneo. Además, existieron vanguardias cinematográficas propiamente niponas, como el famoso movimiento llamado «neosensacionalismo», cuya película más sobresaliente es Una página loca de Teinusuke Kinagasa (más tarde Palma de Oro en Cannes con La puerta del infierno en 1954), con reminiscencias del por entonces aclamado cine soviético (Eisenstein, Pudovkin), del expresionismo alemán, y de su padre, el Kammerspielfilme.

Los años treinta y cuarenta (el período más decisivo «desde el punto de vista de génesis y el desarrollo del modo de expresión del cine japonés») forman un período histórico marcado por el patriotismo, consecuencia del golpe de Estado ultranacionalista de 1936 y por la invasión de China. La industria se monopolizó con el cierre de numerosas compañías, las películas eran encargadas y pagadas por el gobierno y sometidas a estrictos mecanismos de censura (algunos de los cuales han pervivido hasta hace poco); un cine que firmaron fundamentalmente realizadores como Tomotaka Tasaka, Hisatora Kumagai y Kajiro Yamamoto.

La puerta del infierno. Teinosuke Kinugasa. 1953

Los años 50. Consecuencias de la ocupación norteamericana

Cuando los norteamericanos ocuparon el país las instituciones dictaron disposiciones que prohibían todos los filmes que exaltaran el feudalismo, el amor a la guerra y a las batallas, el nacionalismo, el militarismo y el culto a la venganza, propios de las dos décadas anteriores, y destruyeron todas las que ya trataban de estos temas. Se instauró un sistema de censura y se prohibieron muchas cintas históricas bajo la excusa de intereses patrióticos o de huellas feudales, lo que borró de la producción nacional cualquier alusión a tradiciones ancestrales, artes marciales, formas de vestir, o ideales marxistas, muy habituales en el período mudo. La producción japonesa se redujo en un 25%.

Durante este período, y calcando el modelo capitalista americano, la industria se estructuró sobre cinco poderosas compañías: Shochiku, Toho, Daiei (dirigida por el famoso y polémico Maisichi Nagata), Toei y Nikkatsu (que había

soportado todos los avatares de las tres últimas décadas desde su nacimiento en 1912). Junto a las majors se formaron otras empresas, surgidas tras huelgas de los trabajadores de las anteriores: el caso de la Shinotoho (Nueva Toho).

También como en EE.UU., la producción más avanzada estuvo financiada por grupos independientes, e incluso por sindicatos obreros. El aprendizaje o asimilación del modo occidental (hollywoodiano, en definitiva) de representación cinematográfica resulta una constante de los cineastas japoneses, pero con frecuencia se ha exagerado y se ha utilizado como mecanismo para denigrar la valiosa aportación creativa de algunas cinematografías orientales.

Después llegaron los años cincuenta, cuando se produjo el resurgimiento del cine nipón gracias al impulso al menos estructural que significó la ocupación norteamericana: se restituyó el sistema de grandes productoras y lentamente comenzó a aumentar la producción, muy mermada en la primera posguerra. A finales de la década la industria supera los quinientos filmes realizados. Fue una década fascinante caracterizada por dos aspectos:

—Se producen los films de autor más importantes de la historia de este cine: sus directores son Akira Kurosawa, Kenji Mizoguchi, Yasuhiro Ozu o Mikio Naruse, entre otros. Hablar largamente de ellos, como se merecen, evidenciaría una pretensión por sintetizar lo irresumible de una obra ingente, a la altura de la de cineastas como Eisenstein o Welles en algunos casos.

—Se importan muchos de los temas occidentales y se amoldan al gusto japonés creando una impresionante variedad de géneros.

Respecto al primer punto, hacia 1950 se inició lo que se conoce como la «edad de oro» del cine japonés cuyo mayor beneficio consistió en la apertura de un cine que cautivó al mundo, tildado hasta entonces de extravagante. Su punto de arranque: el descubrimiento y premio de la película Rashomon en el festival de cine de Venecia, un film dirigido por el desde entonces más loado realizador nipón en todo el mundo, Akira Kurosawa.

Toshiro Mifune y Noriko Honma en Rashomon. Akira Kurosawa. 1950

Cuando Kurosawa inició su trabajo como director transcurría el año 1943, en pleno desarrollo de la Segunda Guerra Mundial. Japón tenía puesta su mirada hacia occidente, a la vez que presentaba un gran afán por mantener su propia identidad. Esta mezcla se refleja en sus obras, convirtiéndole en un testigo del Japón occidentalizado y al mismo tiempo aferrado a su personalidad. Sus preferencias personales por autores como Dostoievski, Gorki, Shakespeare o Evan Hunter o el western no le impidieron citar simultáneamente a autores representativos de su cultura (Ryuniosuke Akutagawa, Shugoro Yamamoto), y asimilar toda la tradición del teatro Kabuki, Nô y del teatro de marionetas o Bunraku.

En realidad, la supuesta occidentalización con que se critica a Kurosawa se debe más a la ignorancia sobre la cultura japonesa que a evidencias demostradas, pues es cierto que este gran director miró a Occidente, pero no más que otros cineastas japoneses. De hecho, él mismo ha declarado lo mucho que estimaba y valoraba el patrimonio cultural de su país.

Variedad de géneros

No hay mejor sistema para observar la manera en que el cine nipón adaptó y absorbió las fórmulas del cine norteamericano que un repaso, aún somero, a través de la asombrosa heterogeneidad de géneros y subgéneros, un entramado difícil de distinguir incluso para los críticos más expertos.

Aparte de los dos géneros básicos enunciados más arriba pueden establecerse otros más arduos de reconocer, que se interceptaron siempre, aunque en los años cincuenta su mezcolanza fue especialmente surtida.

—Goraku-eiga: cine de entretenimiento, copiado de las producciones norteamericanas de los cincuenta.

—Kaiju-eiga: el conocido cine fantástico o películas de monstruos, surgidas después del desastre de las bombas atómicas de Hiroshima y Nagasaki y de todos los mitos posteriores relacionados con las mutaciones genéticas en animales y personas y con el miedo nuclear. El mejor ejemplo fue la creación de Godzilla (una especie de King Kong sólo que nipón) y todos sus colegas (Varan, Mothra, Matango, Radon...), fruto del desarrollo de la animación y de los efectos especiales.

—Bunga-eiga: películas de tipo documental.

—Ken-geki (película-sable) o chambara (expresión más corriente): films de samurais, subgénero de los jidai-geki.

—Yakuza-eiga: películas de gángsters japoneses, una mezcla entre el cine negro o de gangsters norteamericano y una adaptación moderna de las películas de samurais (chambara). Los personajes de las yakuza-eiga obedecían a un código de honor, que siempre planteaba la dicotomía del ser humano entre la sumisión a las reglas grupales y sociales y el humanismo. Las películas que trataban esta dialéctica se agrupaban en el género giri-ninjo.

—Ninkyo-eiga: película de caballería, muy comunes durante los períodos de efervescencia nacionalista.

—Ninja-eiga: género de espías asesinos con connotaciones ideológicas y políticas que siempre desempeñaban misiones contra un malvado general, Nobunga Oda.

—Karyo-mono: películas centradas en el mundo de las geishas, definidas por los símbolos de la flor y el sauce.

—Bake-mono: películas de fantasmas (o-bake significa fantasma en japonés). Tenía una variante, las bake-neko-mono: películas de mujeres que se convertían en gatas diabólicas.

—Keiko-eiga: cine de tendencia social.

—Shômin-geki: drama ordinario que encarnaba la vida de la gente normal o pueblo bajo. El género ha sobrevivido en las comedias populares como la famosa serie Toran- san. Una variante es el haha-mono, películas en las que la protagonista es la sufrida madre de familia.

— Seishun-eiga: películas comerciales que tratan sobre los jóvenes y todos sus estereotipos (drogas, alcohol, violencia...).

Los años 60 y 70

A finales de la década de los cincuenta el cine japonés sufrió una nueva regeneración, una especie de metamorfosis estilística, para enfrentarse a la invasión de títulos norteamericanos, musicales y películas para jóvenes, que ya comenzaban a oponerse a las arraigadas costumbres japonesas.

Debido a la influencia de un movimiento literario llamado Taiyozoku (tribu del sol) se comienzan a realizar películas sobre las nuevas necesidades y deleites juveniles, sus nacientes ídolos, mitos y tabúes que retrataron a jóvenes huraños e intratables a la manera de sus grandes referentes norteamericanos, Al este del Edén y El Salvaje. Aunque de breve vida, fue un preludio de la extraordinaria revolución estilística que protagonizaron pocos años después algunos jóvenes directores.

Fue una especie de Nueva Ola (nuberu bagu) del cine japonés, en la que los jóvenes directores (Nagisa Oshima, Kiju Yoshida y Masahiro Shinoda) fundaron revistas donde criticaban la afectación expresiva de los autores anteriores (Ozu, por ejemplo), y donde manifestaban su voluntad de tributar e imitar a los autores de la Nueva Ola francesa (Truffaut, Godard...), y, en general, todo el cine europeo. En sus películas arremetieron con muchos de los tabúes y supersticiones morales que todavía dominaban la conducta de los japoneses (el sexo, la violencia, el papel de la juventud), así como con las monolíticas fórmulas de representación narrativa del cine clásico japonés que había triunfado en todo el mundo (Mizoguchi, Kurosawa).

La mayoría de estas películas, agrupadas bajo el género llamado taiyozuku, fueron producidas por la Shoshiku y vendieron bien en una época en la que la mitad de las salas de exhibición cerraron. El cine japonés respondió a la llegada de la televisión con formatos panorámicos, nuevos monstruos, nuevos actores estrella y un variado y nutrido

grupo de películas de línea erótica y pornográfica (las ero-sen y las pinku- eiga), concebidas por Tetsuji Takechi y Koji Wakamatchu y producidas en serie por la Nikkatsu, fundamentalmente.

Del mismo modo nació un cine político de ideología izquierdista que contribuyó a crear un gusto por el documental y las tramas de protesta e intervención, acordes con los movimientos de 1968 y toda la estética hippie. Shinsuke Ogawa y Noriaki Tsuchimoto son considerados los maestros de estas realizaciones, una corriente que después se ha prolongado vitalmente hasta nuestros días, aunque con matizaciones, en la obra de Kazuo Hara, entre otros.

Nagisa Oshima

Naturalmente dichos filmes eran distribuidos por compañías independientes, la más importante de las cuales era la ATG (Art Theatre Guild), una filial de la Toho Towa. Durante los sesenta y setenta, la ATG fue la responsable de casi todos los mejores títulos japoneses. Sólo era propietaria de un teatro, el Shinjuku Bunka, y su sótano anexo el Teatro Scorpio, donde se congregaban los jóvenes críticos y directores independientes. Oshima, Yoshida o Shinoda no sufrieron ninguna censura o restricción en las que fueron sus mejoras obras con la ATG. La Daie, la otra productora que se atrevía con estas películas, también contaba entre sus bazas directores independientes que renovaron la nueva ola un poco más tarde, como Yasuzo Masumura, Hitomi Nozoe, el documentalista Susumu Hani y Hiroshi Teshigahara.

Sin estas compañías, el trabajo de estos directores y de otros muchos (Yoichi Higashi, Toshio Masumoto, Yoichi Takabayashi) no habría tenido la salida que se merecían, en el mismo Japón y en todo el mundo.

En estos años también empezaron su carrera dos grandes del cine japonés Shohei Imamura y Seijun Suzuki, y se estabilizó la industria nipona de los dibujos animados.

Los últimos años

En los años ochenta el cine japonés se renueva y conforma su moderno sistema empresarial y reformada estructura, necesarios para permitir que las majors sobreviviesen a la crisis de finales de los setenta: la inversión en otras industrias culturales como la televisión, la música comercial, el cine pornográfico... posibilitó un resurgimiento desde unas cenizas aún no apagadas.

La producción se encontraba marcada por algunos acontecimientos, que no deben quedar en el olvido si se pretende comprender la situación del cine japonés de hoy: la hegemonía de las majors que distribuyen las películas en circuitos internos propios; el cierre de miles de salas (casi tres mil en las últimas tres décadas), la subida fulminante del precio de la entrada, la llegada de directores desde cualquier ámbito del audiovisual; una plantilla de actores en constante cambio excepto unas pocas y perpetuas estrellas; inmersión de capital privado para la producción de películas de arte y ensayo dirigida a un público culto; nacimiento de un verdadero cine comercial japonés de baja calidad, realizado por directores como Yoshitaro Nomura y Junya Sato bajo las órdenes de la productora Kadokawa (de Haruki Kadokawa); el regreso de algunos de los grandes (Shohei Imamura, Akira Kurosawa), la consolidación de los más nuevos (Kiju Yoshida) y la llegada de los que aún hoy son cineastas independientes, Kohei Oguri, Mitsuo Yanagimachi y Takeshi Kitano.

De esta forma, se constituyó una estructura industrial más moderna, pero igualmente férrea, excesivamente cerrada, inexpugnable para la necesaria innovación procedente de savia fresca en forma de flamantes directores.

Este problema se ha vuelto cada vez más acuciante en las últimas dos décadas. En verdad, se mostró dificultosa la incorporación de nuevos realizadores, de manera que el cine en Japón se encuentra dividido entre las majors y un pujante cine independiente de jóvenes directores, que no pocas veces saltan al estrellato del cine mundial.

Debido a la escasa oferta formativa (pocas escuelas de cine o universidades), estos cineastas son en su mayoría autodidactas, lo que los obligó a adiestrarse en dos géneros peculiares: el pinku eiga (una forma de ligero cine porno)y el original video.

Takeshi Kitano y Yusuke Sekiguchi en El Verano de Kikujiro. Dirigida por el propio Kitano. 1999

El cine pornográfico no era un desconocido en Japón. Autores como Shinji Somai, Hideo Nakata, Tatsumi Kumashiro y otros emprendieron sus pasos fílmicos gracias al género pinku-eiga.

En efecto, el cine pornográfico, en su vertiente del soft porno, ha proporcionado un excepcional provecho a la factoría japonesa: su tratamiento más desinhibido y su bajo presupuesto toleró numerosas licencias expresivas (impensables en otros países), sostuvo la producción independiente, facilitó el descubrimiento de ilustres artesanos actuales (Masayuki Suo, Takahisa Zeze, Rokuro Michizuki) y cosechó algunos prestigiosos premios internacionales (El imperio de los sentidos de Nagisa Oshima, 1976).

Por su parte, el original video consiste en realizar una película directamente para su exhibición en vídeo, gracias a su menor coste de producción y a la posibilidad que ofrece soporte para revisitar viejos géneros. Tuvo a Takashi Miike como experto más representativo.

En los años ochenta deben destacarse dos cineastas:

—Juzo Itami en el terreno de la comedia y la crítica social con Tampopo (1985) y Funerales (1984).

—Kaizo Hayashi: otro independiente director, caracterizado por su cinefilia exasperante que sorprendió con su primer film Dormir como se sueña (1986).

Sin embargo, la complejidad parece aumentar en la década de los noventa, dividida en dos etapas, imprescindibles para el entendimiento y la comprensión de las peculiaridades expresivas de la cinematografía nipona contemporánea.

La primera mitad se encuentra caracterizada por la presentación de algunos directores como Shinobu Yaguchi, uno de los pocos que se han interesado por la comedia en los noventa (Picnic con los pies descalzos, 1992), Joji Matsuoka con El pez que chapotea (1989) y Junji Sakamoto: (Te voy a dar una paliza, 1989), Takahisa Zeze (Asignatura extra: violencia, 1989), Naoto Takemata (El hombre sin talento, 1991 y 119, 1994), Masato Harada, de técnica occidentalizante (Kamikaze Taxi, 1994), Shunji Iwai, cuyo trabajo se ha desarrollado en televisión (¿Hay que ver los fuegos artificiales de frente o desde abajo?, 1993) y en cine con Picnic (1995), Carta de amor (1995), Macaón (1996).

Sin embargo, varios sucesos especialmente terribles acontecieron durante todo el año 1995, que vinieron a resquebrajar la frágil sociedad japonesa: a la matanza del metro de Tokio por la secta Verdad Suprema, se sumaron la muerte del emperador Hirohito (el final de la Era Sowa) y un devastador terremoto en Kobe.

Desde entonces, los realizadores han retomado la reflexión por los problemas de su país, aportando sus experiencias personales en mayor o menor medida, lo que ha configurado una cinematografía dictada por atmósferas postmodernas y apocalípticas con constantes citas a la tradición, pero sin olvidar las contradicciones y cuestiones sociales y culturales del cambio de milenio.

—Nobuhiko Suwa: nacido en 1961 es uno de los representantes del llamado joven cine nipón. Se inició como ayudante de dirección con Shunichi Nagazaki. Dirigió anuncios publicitarios y documentales antes de su primer film 2/Duo que obtuvo el premio Netpac en el Festival de Rótterdam en 1997. M/Other, de estructura similar, se estrenó en Europa en la Quincena de Realizadores del Festival de Cannes de 1999.

—Kiju Yoshida: después de doce años sin hacer cine desde su última obra Onimaru (1988) este gran maestro del séptimo arte ha presentado La Familia de las mujeres, con una temática histórica alrededor de la bomba atómica de Hiroshima. En los años noventa, ha estado consagrado a la dirección escénica, principalmente de ópera, a la realización de documentales y a la escritura de guiones.

—Makoto Shinozaki con su Okaeri (1995).

—Naomi Kawase (una mujer), Cámara de Oro en Cannes 1997 con su obra Suzaku.

—Makoto Tezka, reivindica, con su última obra Hakuchi, un «Stromboli neofuturista» y neobarroco saturado de imágenes ultramodernas y personajes perdidos en medio de una hipotética guerra mundial.

—Shinji Aoyama: uno de los más jóvenes, sólo 36 años, tiene ya siete films a sus espaldas. Fue asistente de Kiyoshi Kurosawa, del que no puede negar una notable herencia temática y técnica. Fue Premio de la Crítica Internacional con Eureka en el 2000, y volvió a asombrar gratamente con su Desert Moon en el 2001. Su primer film de ficción fue Helpless en 1995, producida por Takenori Sento, una austera reflexión sobre la nueva sociedad japonesa tras la muerte del emperador, impregnada de referencias sobre antiguos y jóvenes problemas del Japón, su eterna dicotomía entre la tradición y la innovación, la costumbre y el impacto tecnológico y la elección entre el repliegue al interior y la indispensable apertura al mundo.

—Shohei Imamura: uno de los realizadores vivos más consagrados y conocidos en Occidente, puede presumir de veinte exquisitos largometrajes. Entre ellos: Eijanaika (1981), La balada de Narayama (1983, Palma de Oro en Cannes), Zegen (1987), Lluvia negra (1989), La anguila (1997), otra Palma de Oro, Kanzo Sensei (1998) y Agua tibia sobre un puente rojo (2001).

—Mamoru Oshii: conocido en occidente por su película Ghost in the Shell, este productor, decorador, realizador de televisión y cine y director de dibujos animados y documentales está trabajando últimamente en la animación virtual, de la que puede destacarse Avalon (2001).

—Kiyoshi Kurosawa: aprendió en el pinku eiga con Las guerras de Kandagawa, rodó películas independientes en 8 milímetros y original videos (¡Haz lo que quieras!, 1995) El autor de La cura, Licencia para vivir, Vanas ilusiones y Charisma se ha pasado recientemente al thriller psicológico con aires apocalípticos, con Kairo (2001) (muy vinculada a Ring de Hideo Nakata). Ambos filmes han sido un éxito reciente en su país.

Ichi the Killer. Dirigida por Takashi Miike. 2001.

—Hirokazu Kore-Eda: realizador de televisión sumergido felizmente en la dirección con su Maborosi, Oso de Oro en Venecia en 1995. Después llegaron After Life, Primer Premio del Festival de Nantes en 1998 y Distance (2001).

—Por último, el magnífico realizador, showman y actor Takeshi Kitano, Beat Kitano. Sus nueve películas en apenas una década le convierten en uno de los realizadores orientales más prolíficos. Su inmenso lirismo conjugado con un estilo sobrio, muy reflexivo, quizás demasiado lento para la recepción occidental, merece más que un comentario.

Takeshi Kitano se dio a conocer a los ojos occidentales con Sonatine (1993) que, a pesar de todo lo que se ha escrito sobre ella no es de las mejores, y Hanabi, Flores de fuego (1997). Si algo tienen en común todas sus películas es el

tratamiento de la violencia, que hereda la textura física y la brutalidad de los ritos de los yakuzas o gángsters japoneses, y algunos motivos visuales que actúan de leitmotiv y que le sirven para simbolizar su concepción del relato, un juego de distensión entre momentos intensísimos y efímeros, y tempos lentos y abstractos: estos motivos son el mar, las flores, el béisbol y los juegos artificiales (Hanabi, sin el guión intermedio, significa literalmente fuegos artificiales), y están presentes en casi todos sus títulos.

Su cine y su forma de filmar han sido comparados con los más grandes creadores de la historia del cine (Clint Eastwood, Jerry Lewis, Jean-Luc Godard...), pues Kitano se comporta como un genuino autor: dirige sus películas, las protagoniza, firma los guiones, las monta, y las produce para controlar todos los demás aspectos, a través de sus dos compañías, Office Kitano y Bandai Visual. Incluso tiene una hornada de seguidores que se aglutinan en el llamado Grupo Kitano.

En el interior de su país sus filmes provocan idéntico fervor y odio por la enorme carga crítica institucional disimulada en ellos. En el exterior ya ha sido calificado como modelo prototipo de postmodernidad y comparado con otros grandes directores como Quentin Tarantino.

Los Kaiju

De acuerdo a Wikipedia, de la que no tenemos por qué renegar, Kaiju (怪獣 kaijū) es una palabra japonesa, cuya traducción aproximada podría ser la de "Bestia Gigante". Generalmente suelen ser las protagonistas o antagonistas (sino ambas cosas) del sub-género de cine conocido como Kaiju-eiga (cine de monstruos), perteneciente a Tokusatsu (cine fantástico o de ciencia-ficción japonés).

Ahora bien, el origen de la palabra proviene también del folklore japonés. Viene de la criatura conocida como Kaijin (lit. "Hombre del Mar"), esta criatura se suponía una suerte de hombre submarino, similar al visto en *La forma del agua*, pero con pelo en algunas partes de su cuerpo. Este detalle hace pensar a estudiosos modernos que el Kaijin no fuera sino una idealización mitológica de algunos mamíferos marítimos como el león marino. Pero no nos vayamos por las ramas.

No obstante, el género de los Kaijus está enormemente influenciado a su vez del cine fantástico occidental. Bebe de películas como *King Kong* o del calamar gigante de *20.000 leguas de viaje submarino.* Tengamos en cuenta que no necesariamente nos referimos a versiones modernas, sino a filmes de 1933 y 1916, respectivamente, que influyeron en diversos cineastas del resurgir de la industria cinematográfica japonesa tras la II Guerra Mundial. No es de extrañar, por tanto, que posteriormente el propio King Kong se midiera con Kaijus en pantalla.

Igualmente, el conflicto bélico y las bombas de Hiroshima y Nagasaki y el horror resultante también marcaría el tono de las primeras películas, a modo de metáfora de los desastrosos resultados de la radiación sobre la fauna local. De la misma manera, también lo haría el desastre medioambiental del Lucky Dragon 5, un pesquero contaminado por unas pruebas nucleares americanas en 1954. En esta línea se explicaría la hipérbole de mostrar a los primeros kaijus como animales sobredesarrollados, que mezclaban rasgos de otros animales, debido a la radiación.

De todo ello, podemos resumir que la idea del Kaiju es la de una criatura normalmente gigante, que, de debido a desastres nucleares, surge de las profundidades marinas (otras veces puede caer del espacio o sencillamente salir del interior de un volcán, pero quedémonos con la primera idea). El primero, y también el más grande de ellos fue *Godzilla*, que inauguró el subgénero de cine fantástico con su primera película en 1954.

Con el tiempo, los Kaijus serían la base para el desarrollo de series del género *Super Sentai*, como *Ultra Man* o la occidentalización del género, los *Power Rangers*. En este tipo de series, los protagonistas solían acabar luchando con el monstruo de turno, a lomos de un robot, sino creciendo ellos mismos para medirse de tú a tú. Esta premisa, a su vez, daría pie al homenaje/crítica que sería la serie de anime de *Neon Genesis Evangelion* en donde los Kaijus son supuestamente ángeles que pretenden acabar con la humanidad, provocando el Apocalipsis bíblico. Pero eso, amigos, ya son otras historias.

Godzilla, el Rey de los Monstruos

Etimológicamente, el nombre de Godzilla proviene de la mezcla de dos palabras: "kujira" (lit. ballena) y "gorilla" (gorila, vaya). Dice la leyenda que este era el alias de un fisioculturista que trabajaba para los estudios Toho, en

donde rodaron la película, pero nunca se ha confirmado esta curiosidad. Su diseño se lo debemos a Tomoyuki Tanaka, uno de los principales creadores de Kaijus de la industria.

En la ficción, Godzilla era una especie de fuerza de la naturaleza, que llegaba a Japón para castigar a la especie humana por no cuidar el planeta. Originalmente, se le presentaba como una criatura de la isla de Odo, que mutaba debido a una serie de pruebas nucleares. Paralelamente, años después, se coquetearía con la idea de que no era sino la fusión de las almas de los muertos durante la II Guerra Mundial, una explicación que no cuajaría, prevalenciendo la clásica. De hecho, esta primera sería la base para el remake norteamericano de *Godzilla* 1998, en donde se justificaba la existencia de la criatura en base a las pruebas nucleares de los franceses en Polinesia durante los años 60.

En paralelo, entre 1960 y 90, la imagen de Godzilla se dulcificaría en el cine. De este modo, el monstruo se convertiría en ocasiones en aliado de la humanidad contra otros monstruos, erigiéndose una suerte de protector de la Tierra y en la personificación del dios de la destrucción. Una especie de Khali (diosa de la vida y de la muerte hindú), pero serpentina y gigante.

Revisiones modernas incluso llegarían a señalar que Godzilla era una suerte de "sistema inmunológico" del planeta, que combatía tanto a la humanidad, cuyo número era desproporcionado, como a otros Kaijus que pretendía convertir la Tierra en su nido. Esta sería, por cierto, la premisa de la cinta de Gareth Edwards, la *Godzilla de 2014*.

No obstante, en los últimos años, la imagen de Godzilla ha retrocedido a sus supuestos originales. Tanto *Shin Godzilla* como la película animada *Godzilla: El planeta de los monstruos* beben de premisas y de ideas propias de las primeras producciones, mostrando al enorme Kaiju como un antagonista antes que como un ser neutral o un aliado de la raza humana.

Principales Kaijus clásicos y tipos

Además de Godzilla, existen otros tipos de Kaijus y de Daikaijus (Kaijus más grandes y terribles todavía). Si bien el lagarto gigante que escupe aliento atómico es el más popular, existen otros cuantos que no debemos olvidar.

El primero de ellos es Gamera. Gamera es una tortuga gigante, que apareció allá por 1965 en la película *Gamera: The Giant Monster*. Fue creado por los estudios Daiei para competir con el Godzilla de Toho en pantalla. Y, en honor a la verdad, lo consiguió. Gamera es una bestia prehistórica submarina que se alimenta de magma, petróleo y depósitos fósiles. Su problema con la humanidad de la Guerra Fría y de un rifi-rafe entre pilotos americanos y rusos, que se saldó con el impremeditado bombardeo atómico sobre su cabeza. Posteriormente, su origen se retconearía para servir de defensor del mundo frente a Gyaos.

Gyaos es el rival de Gamera en pantalla. Se trata de una bestia que debutó en *Gamera vs. Gyaos*. En dicha cinta, Gyaos se presenta como un pterodáctilo gigante que bebe sangre humana. En 1995, la película *Gamera: Guardian of the Universe* explicaría que tanto Gamera como Gyaos eran creaciones de Atlantis. Sin embargo, el segundo fue un experimento fallido, que obligó a los atlantes a crear a Gamera como contramedida para detenerlo.

Gigan es otro de los grandes Kaijus. Su primera aparición data de *Godzilla vs. Gigan* (1972). En ella este cyborg gigante del espacio exterior tuvo el honor de ser la primera criatura que hizo sangrar a Godzilla, debido a la motosierra que lleva en el vientre. Su llegada a la Tierra se debió a los alienígenas conocidos como Cazadores del Espacio de Nebula B, que pretendían sojuzgar a la raza humana.

En una línea similar tenemos a Gidorah. O deberíamos decir King Gidorah. Este dragón de tres cabezas, que bebe de la mitología japonesa, debe su aspecto a la serpiente gigante *Yamata no Orochi*. El debut de Gidorah se remonta a 1964 en la película *Ghidorah, the Three-Headed Monster*. Se le considera enemigo tanto de Godzilla como de Mothra y su origen varía según la época. Unas veces se ha representado como una bestia genéticamente alterada, enviada desde el futuro para conquistarnos, otras como una suerte de guardián de Japón.

Mothra (1961) fue el debut de esta polilla gigante que tiene la característica de ser uno de los pocos Kaijus con sexo definido. Femenino, para ser exactos. Mothra proviene de Infant Island. Suele viajar con un par de sacerdotisas (las Shobijin), que hablan en su nombre. A diferencia de otros Kaijus, esta es "de los buenos", ejerciendo de guardiana antes que de destructora.

Aunque no se trata de una criatura viva, hemos de mencionar también a MechaGodzilla. Este clon cibernético apareció por vez primera en Godzilla vs. Mechagodzilla (1974). Su origen ha cambiado mucho a lo largo de los años, pero principalmente ha servido como rival de Godzilla. En un primer momento, este mecha fue diseñado por los alienígenas Simians para conquistar nuestro mundo. Posteriormente, se retconearía como un arma de los humanos para combatir al Rey de los Kaijus.

Por supuesto, hay algunos Kaijus más que nos dejamos fuera (unas cuantas decenas, de hecho), pero con estos ejemplos ya podéis ver que hay mucha más del género además de las películas de Godzilla. De hecho, el género de los Kaijus no se limita únicamente a Japón.

Kaijus en Occidente

Guillermo del Toro se alimentó de todo esto que os hemos contado para fabular el escenario de su serie de películas de *Pacific Rim*. Como recordaréis por la primera película, los Kaijus fueron bautizados así en honor a las películas de monstruos gigantes, cuyo aspecto y comportamiento era muy similar. En la continuidad de *Pacific Rim*, los Kaijus son armas biológicas alienígenas, que llegan a nuestro mundo a través de una brecha oceánica.

Trespasser (Intruso) fue el primero en llegar a nuestro mundo. Pero no sería el último. Otros como Cabeza de Cuchillo, Scunner o Raiju harían también acto de presencia. Al igual que Onibaba o Karloff, Kaijus y otros tantos. Todos ellos bebían de la premisa del cine japonés, ejerciendo de vanguardia de una raza alienígena que pretendía conquistar nuestro mundo. Haciendo honor al dicho de "muerto el perro, se acabó la rabia", los humanos contraatacaron al final de la película, asaltando el mundo de estos aliens, deteniendo así la invasión.

Sin embargo, *Pacific Rim* solo es el culmen del género en Occidente. Tanto Estados Unidos como otros países han experimentado con los Kaijus a lo largo de los años. De hecho, en 1961, Dinamarca fue el primer país de Europa en lanzar una película de monstruos gigantes: *Reptilicus*. En esta cinta, un reptil gigante amenazaba el Mar del Norte, habiendo despertado de su letargo en laponia. Meses después, Reino Unido estrenaría *Gorgo*, una digna representante europea del género, muy cercana a postulados narrativos nipones.

En años más recientes, los kaijus han sido también objeto de películas, cuyo planteamiento se ha sofisticado un tanto. *Monstruoso* (*Cloverfield*, 2008) y *Colossal* (2017) son pruebas de ello. De la misma manera, el remake americano de Godzilla de 2014 está propiciando la producción de nuevas películas del género que, nuevamente, reunirán a los gigantes Godzilla y King Kong (y otros monstruos) en la Gran Pantalla. ¡Y eso sin contar la adaptación del videojuego *Rampage*, que en breve veremos en cines!

Los instrumentos de música tradicionales

Los instrumentos musicales tradicionales son una parte importante de la cultura japonesa. Desde tiempos antiguos, la música ha influenciado diversos aspectos de la cultura, así como también otras áreas de interés. Es aquí donde los instrumentos musicales han ayudado a que la música inspire y haga disfrutar a quienes los escuchan en conciertos, bailes, obras de teatro, entre muchos otros.

La música tradicional japonesa ha sabido adaptarse a los nuevos tiempos para mantenerse relevante en el Japón moderno. De esta manera ha sido posible que los instrumentos tradicionales sobrevivieran a los cambios de era. A continuación, comentaremos acerca de algunos de los instrumentos musicales tradicionales de Japón más importantes y reconocidos del país asiático.

Koto

El *«Koto»* (箏) es considerado el instrumento nacional de Japón. Consiste en un instrumento de cuerda rectangular ligeramente curvado colocado en el suelo. Perteneciente a la familia de las cítaras, es similar en estilo y forma de tocar a otros instrumentos de cuerda orientales como el *«Zheng»* chino o el *«Gayageum»* coreano. Produce sonidos dulces y románticos.

El *koto* se fabrica en madera del árbol *Paulownia tomentosa*, conocido en Japón como **«***Kiri»* (桐). El instrumento viene tradicionalmente en dos variedades. La más común y conocida es la variedad que posee 13 cuerdas, la cual utiliza puentes movibles para su afinación. La variedad de 17 cuerdas también es popular, normalmente se utiliza como bajo en ciertas combinaciones musicales. Otras variedades incluyen 20, 21 y hasta 25 cuerdas. En cuanto a su tamaño, el koto es largo, extendiéndose en 180 cm.

Shamisen

El *«Shamisen»* (三味線) es uno de los instrumentos musicales tradicionales más populares en Japón. Consiste en un laúd de 3 cuerdas, sin trastes, el cual luce similar a una guitarra acústica y se toca con un plectro llamado «*Bachi*». En su construcción solía utilizarse piel de animales como perro y gato, pero este uso fue decreciendo progresivamente debido a las presiones sociales. Los shamisen modernos se fabrican generalmente con materiales sintéticos como el plástico. Se cree que es una variación del instrumento llamado **«***Sanshin***»** (三線), originario de la isla de Okinawa.

Durante la Era Edo, el *shamisen* se volvió popular gracias a su utilización en teatros tradicionales japoneses como el **«***Bunraku***»** y el **«***Kabuki***»**. Además, solía utilizarse para acompañar presentaciones de canto en diferentes estilos como «Kouta», «Jiuta» y «Nagauta».

En la actualidad, el *shamisen* ha sido adaptado para satisfacer las necesidades modernas. Algunos músicos como los «Yoshida Brothers» han incorporado mayor personalidad a su estilo musical y han conseguido incluir la música de este instrumento en la era moderna.

Taiko

«Taiko» (太鼓) corresponde a una amplia gama de tambores en Japón, los cuales son los instrumentos musicales más conocidos a nivel internacional. Es posible encontrarlos frecuentemente en muchos festivales de verano en Japón, así como también en ceremonias culturales tradicionales japonesas alrededor del mundo.

El nombre «*Wa-daiko*» (和太鼓) se utiliza para identificar a los tambores de estilo japonés, los cuales vienen en muchos tamaños y formas. Podemos encontrar el «*Tsuzumi*» (鼓), un tipo de tambor con forma de reloj de arena, el «*Byō-uchi-daiko*» (鋲打ち太鼓), un tambor que se fabrica con una sola pieza de madera, y el «*Ō*-daiko» (大太鼓) que son los tambores grandes que se pueden ver en una presentación de taiko típica.

Normalmente, es posible ver todos estos tambores en un conjunto de tambores llamado **«***Kumi-daiko»* (組太鼓) donde cada tambor posee un rol específico. Aquí, los sonidos producidos ayudan a los músicos a coordinarse entre sí.

Shakuhachi

«*Shakuhachi»* (尺八) corresponde a la llamada «flauta japonesa», uno de los instrumentos de viento tradicionales más populares del país. Tradicionalmente, se fabrica a base de bambú y posee cuatro agujeros en el frente y uno en la parte de atrás. Para tocarla, se sostiene verticalmente.

Este instrumento se ha utilizado desde tiempos antiguos como una herramienta espiritual para las prácticas de meditación del *Budismo Zen,* conocidas como **«***Suizen***»** (吹禅). Los sonidos que produce este instrumento ayuda a la meditación y la iluminación espiritual. Sin embargo, los monjes utilizan también este instrumento en sus presentaciones en conciertos.

Biwa

«Biwa» (琵琶) es un instrumento musical que consiste en un laúd de cuello corto que se toca con un plectro grande conocido como «*Bachi*». Posee muchas variaciones, pero normalmente posee 3 a 5 cuerdas y 4 a 6 trastes. La variación más famosa es el **«**Satsuma Biwa», la cual posee 4 cuerdas y 4 trastes.

Este instrumento se ha utilizado en la «*Gagaku*» (música clásica tradicional de la corte japonesa) desde el siglo 7. Por un tiempo, los músicos que viajaban tocando biwa, conocidos como «*Biwa-hoshi*», fueron populares. La música se utilizaba para acompañar a historias y cuentos, siendo la más conocida **«***Heike Monogatari»* (平家物語, *El cuento de Heike*), una crónica de guerra del periodo Kamakura (1185-1333).

En la actualidad, este instrumento ha perdido popularidad. Sin embargo, los músicos han intentado revitalizarlo, incorporándolo a la música occidental. Tal es el caso del compositor Toru Takamatsu, el cual utiliza este instrumento en la música de orquestra occidental.

Sanshin

El **«***Sanshin*» (三線) es un instrumento de cuerda con forma de laúd proveniente de la isla de Okinawa. Precursor del popular «*Shamisen*» (三味線), se fabrica a base de piel de serpiente y posee tres cuerdas. Cada una de estas produce un sonido diferenciado.

Este instrumento suele ser comparado con el banjo debido a su parecido, pero a diferencia de este, el sanshin se toca tradicionalmente con un plectro. Se utiliza comúnmente en la música folclórica tradicional de la isla de Ryukyu y en graduaciones y otro tipo de ceremonias especiales en Okinawa.

El J-pop

El j-pop (comúnmente estilizado como J-POP; en japonés, ジェイポップ *jeipoppu*; una abreviación para pop japonés) es un género propio de la cultura musical popular de Japón surgido en los años noventa, pero significativamente en la música popular de los sesenta y la música rock, como los grupos musicales The Beatles y The Beach Boys, motivos por los cuales llevaron a bandas de rock japonés como Happy End fusionando el rock con la música de Japón a inicios de los setenta. El jpop posteriormente fue definido por grupos de new wave a finales de los setenta, particularmente la banda de música electrónica Yellow Magic Orchestra y la banda de pop rock Southern All Stars. Finalmente, el j-pop reemplazó al *Kayōkyoku* (un término para la música pop japonesa desde los veinte hasta los ochenta) en la escena musical japonesa. El término fue creado por los medios japoneses para distinguir la música pop japonesa del resto, y se refiere únicamente al pop hecho dentro de Japón. El género musical ha influido en otros estilos de música, y por lo tanto en regiones cercanas, donde el estilo ha sido copiado por sus vecinos de Asia, que también han tomado el concepto para crear sus propias identidades musicales.

Conformación y definición

El origen del jpop moderno radica en la música rock en japonés inspirada en el grupo The Beatles. A diferencia del género musical japonés llamado *kayōkyoku*, el j-pop utiliza una pronunciación especial, la cual es similar al inglés. un cantante en hacerlo es Keisuke Kuwata, quien pronuncia la palabra japonesa *karada* (*cuerpo*) como *kyerada*.Adicionalmente, a diferencia de la música de occidente, la segunda mayor (*sol* y *la*) no era usualmente usada en la música japonesa, a excepción de la música culta, antes de que la música rock se volviera popular en Japón. Cuando el género Group Sounds, el cual era inspirado en el rock de occidente, se volvió popular, la música pop japonesa adoptó la segunda mayor, la cual era usada en los sonidos finales de la canción de The Beatles "I Want to Hold Your Hand" y en la canción de The Rolling Stones "(I Can't Get No) Satisfaction". Aunque la música pop japonesa cambió de ser una música basada en una escala pentatónica japonesa y tetracordios distorsionados, a un estilo más occidental con el paso del tiempo; la música tomada del estilo de canto tradicional japonés continúa siendo popular (como en Ringo Shiina).

En un inicio, el término *J-Pop* era usado solo para músicos con estilo occidental en Japón, como Pizzicato Five y Flipper's Guitar, justo después de que la estación de radio japonesa J-Wave se creara. Por otro lado, Mitsuhiro Hidaka de la banda AAA de Avex Trax dijo que el j-pop originalmente derivó del género Eurobeat. Sin embargo, el J-Pop se convirtió en un término global, abarcando otros géneros musicales, como la mayor parte de la música rock japonesa en los noventa.

En 1990, la subsidiaria japonesa Tower Records definió al J-Pop como toda música japonesa perteneciente a Recording Industry Association of Japan exceptuando a la música independiente japonesa (a la cual nombraron "J-indie"); sus tiendas comenzaron a utilizar clasificaciones adicionales, como J-club, J-punk, J-hip-hop, J-reggae, J-anime, y Visual kei hasta 2008; después músicos independientes comenzaron a lanzar sus trabajos a través de sellos discográficos. Ito Music City, una tienda de discos japonesa, adoptó las clasificaciones adicionales incluyendo Group Sounds, idol de los setenta y ochenta, enka, folk y músicos establecidos de 1970 y 1980, en conjunto a los principales géneros de J-Pop.

Mientras que los músicos de rock en Japón usualmente odiaban el término de "pop", Taro Kato, un miembro de la banda de pop punk Beat Crusaders, señaló que la intrincada música popular, como el pop art, era más pegajoso que el "J-pop", y afirmó que el J-pop era la música *pops* (ポップス *poppusu*), memorablemente por su emisión al aire, en una entrevista cuando la banda completó su primer álbum de estudio bajo una discográfica mayor: *P.O.A.: Pop on Arrival* en 2005. Debido a que la banda no quería representar música J-pop, su álbum incluyó música pop de la MTV de los años ochenta. De acuerdo a su compañero de banda, Toru Hidaka, la música de los noventa que lo influenció (como Nirvana, Hi-Standard, y Flipper's Guitar) no era escuchada por fans de otros tipos de música en Japón en ese entonces.

En contraste a esto, aunque muchos músicos de rock japoneses no respetaban la música *kayōkyoku* en los ochenta, muchas bandas de rock japonés de los noventa, como Glay, asimilaron el género *kayōkyoku* dentro de su música. Después de finales de los años 1980, el breakbeat y los samplers también cambiaron la escena musical japonesa, con

lo que bateristas expertos mejoraron su técnica, pues la música tradicional japonesa no tiene ritmos basado en el rock o en el blues.

Hide de la banda Greeeen describió abiertamente su género de música como J-Pop. Él dijo, *A mí también me gusta el rock, Hip-Hop y los breakbeats, pero mi área se encuentra dentro del J-pop. Por ejemplo, los músicos de Hip-Hop aprendieron 'la cultura del hip hop' cuando comenzaron su carrera. Nosotros no somos como esos músicos y amamos la música como sus sonidos. Los profesionales podrán decir '¿Qué están haciendo?' pero pienso que nuestro estilo musical es genial después de todo. Lo bueno es lo bueno.*

Historia

1920–1960: Ryūkōka

Ichiro Fujiyama, un influyente cantante de ryūkōka.

La música popular japonesa, llamada *ryūkōka* antes de separarse en *enka* y *poppusu*,tiene sus orígenes en la Era Meiji, pero la mayoría de los académicos japoneses consideran que la Era Taishō fue el punto de partida del *ryūkōka*, pues en esta época fue cuando el género ganó popularidad internacional. Hasta la Era Taishō, las técnicas musicales de occidente y sus instrumentos, los cuales habían sido introducidos a Japón en la Era Meiji, eran ampliamente usados, influenciados por los géneros de occidente como el jazz y los blues, el *ryūkōka* incorporó instrumentos de occidente como el violín, la armónica, y la guitarra. Sin embargo, las melodías eran comúnmente escritas acorde a la escala pentatónica japonesa. En los treinta, Ichiro Fujiyama lanzó canciones populares con su voz de tenor. Fujiyama cantó canciones con un volumen más bajo que el de la ópera a través del micrófono (técnica que a veces es llamada *crooning*).

El músico de jazz Ryoichi Hattori intentó reproducir música nativa japonesa la cual tenía un *sabor* a blues.Él compuso el éxito "Wakare no Blues" (lit. "Blues de despedida") de Noriko Awaya. Awaya se convirtió en una famosa cantante popular y era llamada la *Reina del Blues* en Japón. Debido a la presión del Ejército Imperial Japonés durante la guerra, la presentación de la música jazz fue temporalmente prohibida en Japón. Hattori, quien estuvo en Shanghái al final de la guerra, produjo éxitos como "Tokyo Boogie-Woogie" de Shizuko Kasagi y "Aoi Sanmyaku" de Ichiro Fujiyama (lit. "Cordillera Azul"). Hattori posteriormente fue conocido como *El Padre del* poppusu *japonés*. Los soldados de Estados Unidos, quienes ocuparon Japón durante ese tiempo, y la Far East Network introdujeron una variedad de nuevos estilos musicales del país. Boogie-woogie, Mambo, Blues, y música country eran presentados por músicos japoneses para las tropas americanas. La versión de Chiemi Eri de la canción "Tennessee Waltz" (1952), "Omatsuri Mambo" (1952) de Hibari Misora y la versión de Izumi Yukimura de la canción "Till I Waltz Again with You" (1953) fueron populares. Grupos y músicos extranjeros visitaron Japón, incluyendo a JATP y Louis Armstrong. A mediados de los cincuenta, "Jazz Kissa" (ジャズ喫茶 *Jazu Kissa, literalmente "Jazz cafe"*) se convirtieron en un lugar popular para el jazz en vivo. El jazz tuvo un gran impacto en el *poppusu* japonés, aunque el jazz *auténtico* no tuvo un gran impacto como género popular en la música de Japón. A finales de los cincuenta e inicios de los sesenta, el pop japonés se polarizó en *kayō* urbano y *enka* moderno.

1960: Origen del estilo moderno

Kyu Sakamoto (izquierda) en 1964. Su canción "Sukiyaki" se convirtió en la primera canción japonesa en llegar al número uno en las listas de Billboard

Boom *Rokabirī y Wasei* pops

Durante los cincuenta y los sesenta, varios grupos Kayōkyoku y cantantes ganaron experiencia presentándose en bases militares de Estados Unidos dentro de Japón. Durante mismo tiempo, el mánager de la Yakuza, Kazuo Taoka, reorganizó la industria de conciertos tratando a los ejecutantes como profesionales. Varias de sus ejecutantes posteriormente se convirtieron en participantes clave en el género del j-pop.

En 1956, la locura por el rock'n'roll japonés comenzó debido al grupo de música country conocido como "Kosaka Kazuya and the Wagon Masters"; su presentación de la canción "Heartbreak Hotel" de Elvis Presley ayudó a la nueva tendencia americana. La música era llamada "rockabilly" (o *rokabirī*) por los medios japoneses. Los ejecutantes aprendieron a tocar música y a traducir la lírica de canciones populares americanas, dando como resultado el nacimiento de *Cover Pops* (カヴァーポップス *Kavā poppusu*).El movimiento rockabilly llegó su máximo cuando 45.000 personas vieron las presentaciones de los cantantes japoneses en el primer carnaval de occidente de Nichigeki en una semana de febrero de 1958.

Kyu Sakamoto, un fan de Elvis, tuvo su debut en el escenario como miembro de la banda The Drifters en el Carnaval de Occidente de Nichigeki en 1958. Su canción "Ue wo Muite Arukō" (1961) (*Miremos hacia arriba y caminemos*), conocida en otras partes del mundo como *Sukiyaki*, fue lanzada los Estados Unidos en 1963. Fue la primera canción japonesa en llegar al número uno en los Estados Unidos, estando cuatro semanas en la lista de *Cash Box* y tres semanas en las listas de *Billboard*. También recibió un disco de oro por la venta de 1 millón de copias. Durante este periodo, el dúo The Peanuts se volvió popular, cantando una canción para película *Mothra*. Sus canciones como "Furimukanaide" ("No voltees") fueron covereadas por Candies en el álbum *Candy Label*. Artistas como Kyu Sakamoto y The Peanuts fueron nombradas como *Wasei Pops* (和製ポップス *Wasei poppusu*[7], "Japan-made pop").

Después de la frecuente rotación de miembros, Chosuke Ikariya volvió conformar The Drifters en 1964 bajo el mismo nombre. En el concierto de The Beatles de 1966, ellos actuaron como teloneros, pero a la audiencia no le gustó. Finalmente The Drifters fueron populares en Japón, lanzando "Zundoko-Bushi" ("Eco en la voz") en 1969. Junto con el cantante de música *enka* Keiko Fuji, ellos ganaron *el premio a la popularidad* en los Japan Record Award de 1970. El álbum *Shinjuku no Onna/'Enka no Hoshi' Fuji Keiko no Subete* ("Mujer en Shinjuku/'Estrella del *Enka*' Todo de Keiko Fuji") estableció un récord en la historia de las listas japonesas de Oricon por estar en el primer lugar durante 20 semanas consecutivas The Drifters posteriormente fueron conocidos como personalidades de la televisión e invitaron a idols como Momoe Yamaguchi y Candies a su programa de televisión.

Boom Eleki y Group Sounds

Nippon Budokan, un lugar legendario para los músicos japoneses.

The Ventures visitaron Japón en 1962, causando interés en el público por la guitarra eléctrica llamado el "Boom *Eleki*". Yūzō Kayama y Takeshi Terauchi se convirtieron en famosos ejecutantes de la guitarra eléctrica. En 1966, The Beatles llegaron a Japón y cantaron sus canciones en el Nippon Budokan, convirtiéndose en la primera banda de música rock en presentar un concierto ahí. El público creía que The Beatles causarían delincuencia juvenil. El gobierno japonés desplegó a la policía antidisturbios contra los jóvenes fans de rock en el Nippon Budokan. John Lennon sintió que no fueron bien recibidos en Japón, pero la Beatlemanía nunca murió ahí. The Beatles inspiraron a bandas japonesas, creando el género de Group Sounds en Japón.

La mayoría de los músicos japoneses creían que ya no se podría cantar rock en japonés, así que su popularidad empezó a disminuir. Como resultado, hubo debates acerca de si "¿Deberíamos cantar rock en japonés?" o "¿Deberíamos cantar en inglés?" entre Happy End y Yuya Uchida sobre de la música rock en Japón. Esta confrontación era llamada "Controversia del lenguaje en el rock japonés" (日本語ロック論争 *Nihongo Rokku Ronsō*). Happy End demostró que la música rock podía ser cantada en japonés, y algunos sostienen que su música se convirtió en uno de los orígenes del J-pop moderno. The Beatles inspiraron a Eikichi Yazawa, quien creció en una familia pobre, sufriendo con la muerte de su padre cuando era niño. Keisuke Kuwata, fue influenciado por The Beatles a través de su hermana mayor, en ese entonces una fanática de la banda de Liverpool. Yōsui Inoue también fue un fanático de The Beatles, pero comenta que su estilo musical no está particularmente relacionado con ellos. Después de la separación de Happy End en 1973, Haruomi Hosono, antiguo miembro de la nada, comenzó una carrera como solista y posteriormente formó la banda Yellow Magic Orchestra.

1970s: Desarrollo de "New Music"

Fōku *y New Music*

A inicios de los años 60, parte de la música japonesa se vio influenciada por el renacimiento de la música folk americana; esto era llamado *fōku* (フォーク "folk"), aunque el género se basaba principalmente en hacer versiones de canciones originales. A finales de los años 60, la banda The Folk Crusaders se volvió famosa y la música alternativa en ese entonces se llamó *fōku.* Como en la música *enka*, los cantantes japoneses de *fōku* Wataru Takada presentaron sátiras sociales.

A principios de los años 70, el énfasis cambio en las canciones *fōku* con un acompañamiento simple de guitarra a arreglos musicales más complejos conocidos como New Music (ニューミュージック *nyū myūjikku*). En lugar de mensajes sociales, las canciones se enfocaban en mensajes más personales, como el amor. En 1972, el cantautor Takuro Yoshida produjo el éxito "Kekkon Shiyouyo" ("Vamos a casarnos") sin ninguna promoción como tal en la televisión, aunque los fans de la música *fōku* se molestaron debido a que, en su opinión, la música de Yoshida era de menor calidad. El éxito más vendido del año era la canción *enka* de Shiro Miya y el trío Pinkara, "Onna no Michi".La canción finalmente vendió más de 3,25 millones de copias. El 1 de diciembre de 1973, Yōsui Inoue lanzó el álbum *Kōri no Sekai*, el cual llegó al primer lugar de las listas de Oricon y se mantuvo en el top 10 por 113 semanas. Estuvo 13 semanas consecutivas en el lugar número uno, y finalmente estableció el actual récord de permanecer 35 semanas en esa posición en las listas de Oricon. Yumi Matsutoya, antiguamente conocida como Yumi Arai, se convirtió en una famosa cantautor, durante el periodo de octubre de 1975, lanzó el sencillo "Ano Hi ni Kaeritai" ("Quiero regresar a ese día"), logrando así su primer número uno en las listas de Oricon.Miyuki Nakajima, Amii Ozaki, y Junko Yagami también fueron cantautores populares durante este periodo. En un inicio, Yumi Matsutoya era comúnmente nombrada como un artista New Music, pero el concepto de la música *fōku* japonesa cambió durante ese tiempo. En 1979, Chage and Aska hicieron su debut, y la banda de folk Off Course (con Kazumasa Oda como cantante) lanzaron el éxito "Sayonara" ("Adiós").

El surgimiento del rock japonés y la música electrónica

La música rock permaneció como un género sin popularidad a principios de la década de los 70s en Japón, aunque la banda Happy End logró obtener éxito popular fusionando el rock con la música tradicional japonesa. Varios músicos japoneses comenzaron a experimentar con la música electrónica, incluyendo el rock electrónico. Entre estos artistas destaca el internacionalmente conocido Isao Tomita, con su álbum *Electric Samurai: Switched on Rock* (1972) que incluyó versiones, con sintetizadores, de rock contemporáneo y canciones pop. Otro de los primeros ejemplos del rock electrónico incluyen el álbum folk rock-pop rock de Inoue Yousui: *Ice World* (1973); y el álbum rock

progresivo rock psicodélico, *Benzaiten* (1974), de Osamu Kitajima, los cuales incluyen contribuciones de Haruomi Hosono, quien después empezaría un grupo de música electrónica llamado "Yellow Magic Band" (posteriormente conocido como Yellow Magic Orchestra) en 1977.

En 1978, el sencillo de rock "Jikan yo Tomare" ("Tiempo, detente") de Eikichi Yazawa, se convirtió en un gran éxito que vendió más de 639.000 copias. Se le atribuye ser uno de los pioneros del rock japonés. Él obtuvo un éxito a nivel internacional, y en 1980 firmó un contrato con la discográfica Warner Pioneer y se mudó a la costa oeste de los Estados Unidos. Grabó los álbumes *Yazawa*, *It's Just Rock n' Roll*, y *Flash in Japan*, los cuales fueron lanzados a nivel internacional, pero no fueron un éxito comercial. Keisuke Kuwata fórmula la banda de rock Southern All Stars (SAS), la cual hizo su debut en 1978. Southern All Stars continúa siendo popular en Japón hoy en día.

Durante el mismo año, Yellow Magic Orchestra (YMO) hizo su debut oficial con el álbum *Yellow Magic Orchestra*. La banda, cuyos miembros eran Haruomi Hosono, Yukihiro Takahashi y Ryuichi Sakamoto, desarrollaron el electropop, o tecnopop como también es conocido en Japón, además de ser pioneros en el synthpop y la música electro. Su álbum *Solid State Survivor* (1979) alcanzó el número uno en las listas de Oricon en julio de 1980, y logró vender 2 millones de copias a nivel mundial. Durante el mismo periodo, los álbumes de YMO *Solid State Survivor* y *X∞Multiplies* mantuvieron las dos primeras posiciones de las listas de Oricon por siete semanas consecutivas, haciendo de YMO la única banda japonesa de las listas en alcanzar este logro. Los jóvenes fans de su música durante este periodo son conocidos como "Generación YMO" (YMO 世代 *YMO sedai*). YMO tuvo un significante impacto en la música pop japonesa, la cual comenzó a ser dominada por la música electrónica debido a su influencia, y a su vez tuvieron un gran impacto en la música electrónica alrededor del mundo Southern All Stars y Yellow Magic Orchestra simbolizan el final de la New Music, abriendo paso para el emergente género del J-Pop en los ochenta. Ambas bandas, SAS and YMO, posteriormente estaría clasificadas en el top de HMV Japón de las mejores 100 bandas japonesas de todos los tiempos.

1980s: Fusión con "kayōkyoku"

City Pop

El artista Shibuya-kei Keigo Oyamada (izquierda) con el miembro de YMO y ganador de un Grammy Ryuichi Sakamoto (derecha).

A inicios de los años 1980, con la llegada de los estéreos para auto, el término City Pop (シティーポップ *Shitī Poppu*) llegó al escribir un popular estilo de música influenciado por la temática de gran ciudad. Tokio en particular inspiró varias canciones de esta forma, específicamente la técnica de producción de reverberación en los sesenta *Wall of sound* hecha por los personajes famosos Phil Spector y Brian Wilson. Los fans de la música y los artistas en Japón se vieron influenciados por el álbum-oriented rock (especialmente los Adult contemporary) y la música crossover (especialmente el Jazz fusion). Aunque el City Pop era afectado por la New Music, la banda de rock Happy End era considerada como uno de los orígenes. Akira Terao y Anri alcanzaron la fama durante este periodo. El álbum *Reflections* (1981) de Akira Terao fue el álbum más vendido de los ochenta en Japón, vendiendo alrededor de 1,65 millones de copias.

Tatsuro Yamashita y su esposa Mariya Takeuchi fueron populares durante este periodo. La canción "Christmas Eve" (1983) de Yamashita alcanzó el primer lugar de las listas semanales de Oricon el 25 de diciembre de 1989. En 1989, Ryuichi Sakamoto ganó el Grammy a la mejor banda sonora por su contribución a la película *El último emperador*.

La popularidad del City Pop disminuyó cuando la burbuja financiera e inmobiliaria en Japón "estalló" en 1990. Sus características musicales (a excepción de su "contexto cultural") fueron heredadas por músicos Shibuya-kei como Pizzicato Five y Flipper's Guitar.

El crecimiento de la industria del rock japonés

Durante los ochenta, las bandas de rock, como Southern All Stars, RC Succession, Anzen Chitai, The Checkers, The Alfee, y The Blue Hearts obtuvieron popularidad. Anzen Chitai surgió como una banda secundaria de Yosui Inoue. El 1 de diciembre de 1983, el cantante de rock Yutaka Ozaki debutó a la edad de 18. En 1986, The Alfee se convirtieron en los primeros artistas en tocar un concierto frente a una audiencia de 100.000 personas en Japón Algunos músicos japoneses, como Boøwy, TM Network, y Buck-Tick, fueron influenciados por el New romantic.

Boøwy se convirtió en una influyente banda de rock, cuyos miembros eran el cantante Kyosuke Himuro y el guitarrista Tomoyasu Hotei. Sus tres álbumes alcanzaron el número uno en 1988, haciendo de ellos los primeros artistas masculinos en tener tres números uno durante el mismo año. Las bandas de rock japonesas subsecuentes tomaron como modelo a esta banda. El guitarrista Tak Matsumoto, quien ayudó en los conciertos de TM Network, formó el dúo de rock B'z con el cantante Koshi Inaba en 1988.

A finales de los años 1980, la banda Princess Princess se convirtió en una banda exitosa de pop rock. Sus canciones "Diamonds" y "Sekai de Ichiban Atsui Natsu" ("El verano más caluroso del mundo") llegaron al número uno y número dos, respectivamente, en las listas de Oricon 1989.

A finales de los años 1980, una nueva tendencia emergió en la música rock japonesa; el *visual kei*, un movimiento en el que destacan bandas de hombres que usan maquillaje, peinados extravagantes, y vestimenta andrógina. Los representantes más exitosos de este movimiento son X Japan (antiguamente conocidos como "X") y Buck-Tick. X Japan lanzó su primer álbum *Vanishing Vision* bajo el sello discográfico independiente Extasy Records en 1988; su álbum *Blue Blood* fue lanzado en Sony Music Entertainment Japan en 1989. *Blue Blood* vendió 712.000 copias, y su álbum *Jealousy* (1991) vendió más de 1,11 millones de copias. Sorprendentemente, X Japan era una banda de heavy metal, pero el guitarrista hide se vio influenciado por el rock alternativo, lanzando su primer álbum en solitario *Hide Your Face* en 1994 y así consolidando una carrera exitosa como solista.

La era dorada, el decline y la transfiguración de las Idols

En los setenta, la popularidad de las cantantes idol como Mari Amachi, Saori Minami, Momoe Yamaguchi, y Candies incrementó. Momoe Yamaguchi fue una de las primeras cantantes *kayōkyoku* en usar la característica pronunciación del J-Pop.En 1972, Hiromi Go hizo su debut con la canción "Otokonoko Onnanoko" ("Niño y niña"). Hiromi Go originalmente vino de Johnny & Associates.

En 1976, el dúo femenino Pink Lady hizo su debut con el sencillo "Pepper Keibu". Pink Lady logró el récord de obtener nueve canciones consecutivas en el número uno.

En los ochenta, las Idols japonesas heredaron la New Music, aunque el término dejó de usarse. Seiko Matsuda especialmente adoptó productores de canciones de generaciones previas.En 1980, su tercer sencillo "Kaze wa Aki Iro" ("El viento es color otoño") alcanzó la posición número uno en las listas de Oricon. Haruomi Hosono también se unió a la producción de su música.Ella finalmente se convirtió en la primera artista en conseguir 24 números uno consecutivos, dejando atrás el récord de Pink Lady.

Otros cantantes Idol consiguieron cierta popularidad en los ochenta, como Akina Nakamori, Yukiko Okada, Kyōko Koizumi, Yoko Minamino, Momoko Kikuchi, Yōko Oginome, Miho Nakayama, Minako Honda, y Chisato Moritaka. Okada recibió el premio al mejor artista de Japan Record Awards en 1984. Nakamori ganó el Premio Grand Prix por dos años consecutivos (1985 y 1986) y también ganó el premio Japan Record.

La banda japonesa de Idols Onyanko Club hizo su debut en 1985, y fueron producidas por la popular cantante Shizuka Kudō, y juntas lograron cambiar la imagen de las Idols japonesas.

Durante 1985 la gente comenzó a disgustarse con el sistema de creación de Idols. En 1986, la cantante Idol Yukiko Okada con su canción "Kuchibiru Network" ("Lips' Network"), escrita por Seiko Matsuda y compuesta por Ryuichi Sakamoto, se convirtió en un éxito, pero ella se suicidó poco tiempo después de alcanzar la fama.

Hikaru Genji, una de las bandas de Johnny & Associates, hizo su debut en 1987. Se convirtieron en una banda popular al contar con chicos en patines; más tarde algunos de sus miembros adquirirían fama como solistas. Su canción "Paradise Ginga", escrita por Aska, ganó el Premio Grand Prix en los Japan Record Awards número 30 en 1988. Algunos de los bailarines suplentes posteriormente conformarían SMAP.

A finales de los ochenta surgió el dúo Wink. Ellas no reían, a diferencia de las Idols japonesas de otras épocas. Wink debutó en 1988, superando en popularidad al dúo BaBe. La canción "Samishii Nettaigyo" de Wink ganó el Premio Grand Prix en los Japan Record Awards número 31 en 1989.

La famosa cantante Hibari Misora murió en 1989, y con ello varios programas *kayōkyoku*, como *The Best Ten*, fueron finalizados.

CoCo hicieron su debut en 1989 con el sencillo "Equal romance" para la exitosa serie de anime *Ranma ½*. Tetsuya Komuro, un miembro de TM Network, rompió la racha de Seiko Matsuda de 25 números unos consecutivos con el sencillo "Gravity of Love" para debutar con un número uno en noviembre de 1989.

1990s: Acuñando el término "J-pop"

1990–1997: Crecimiento del mercado

En los noventa, el término J-pop llevó a referirse a todas las canciones populares japonesas a excepción del *enka*. Durante este período, la industria de la música japonesa buscaba una efectividad de marketing. Dentro de los ejemplos de la música comercial en aquella época se encontraba la música de la agencia Being y seguida de la música disco de Tetsuya Komuro.

El período entre 1990 y 1993 fue dominado por los artistas de la agencia Being, incluyendo a B'z, Tube, B.B.Queens, T-Bolan, Zard, Wands, Maki Ohguro, Deen, and Field of View. Eran llamados el Sistema Being (ビーイング系 *Bīingu kei*). Varios de esos artistas llegaron a lo más alto de las listas y establecieron nuevos récords, notablemente B'z, quienes finalmente establecerían un nuevo récord por singles número uno consecutivos, superando el récord de Seiko Matsuda. B'z es, en la actualidad, uno de los artistas más vendidos de todos los tiempos, de acuerdo a las listas de Oricon. Por otra parte, Wands, considerados como pioneros del *Boom J-pop* de los noventa, tuvieron problemas debido a que el miembro Show Wesugi quería tocar rock alternativo/grunge.

Varios artistas sobrepasaron la marca de los 2 millones de copias en los noventa. El sencillo "Oh! Yeah!/Love Story wa Totsuzen ni" (1991) de Kazumasa Oda, "Say Yes" (1991) de Chage and Aska y "Yah Yah Yah" (1993), "Kimi ga Iru Dake de" (1992) de Kome Kome Club, "Tomorrow Never Knows" (1994) de Mr. Children y "Namonaki Uta" (1996), y globe con "Departures" (1996) son ejemplos de canciones que vendieron más de 2 millones de copias.

El álbum de 1992 'The Swinging Star *de Dreams Come True], se convirtió en el primer álbum en vender 3 millones de copias en Japón. El disco* Atomic Heart *(1994) de Mr. Children estableció un nuevo récord, vendiendo 3,43 millones de copias de acuerdo a las listas de Oricon*

El álbum de Mr. Children Atomic Heart (1994) vendió más de 3,4 millones de copias

El dúo Chage and Aska, quienes comenzaron a grabar a finales de 1979, se volvieron muy populares durante este periodo. Lanzaron varios éxitos consecutivos a principio de la década de los noventa; en 1996, ellos formaron parte de *MTV Unplugged*, siendo el primer grupo asiático en hacer una presentación de este tipo.

Después que TM Network se separó en 1994, Tetsuya Komuro se convirtió en un productor serio. En el periodo entre 1994 y 1993 existió un predominio por los actos dance y techno de "Komuro family" (小室ファミリー *Komuro Famirī*), como TRF, Ryoko Shinohara, Yuki Uchida, Namie Amuro, Hitomi, globe, Tomomi Kahala, y Ami Suzuki. En ese entonces, Komuro era responsable de 20 éxitos, vendiendo más de 1 millón de copias de cada uno. Mientras que el álbum *Globe* (1996) de Globe vendió 4,13 millones de copias, estableciendo un récord en ese entonces, la canción "Can You Celebrate?" (1997) de Namie Amuro vendió 2,29 millones de copias, sus ventas totales alcanzaron 170

millones de copias. Por 1998, las canciones de Komuro fueron menos populares. A mediados de la primera década del siglo XXI, las deudas de Komuro lo llevaron a intentar vender su catálogo de canciones, el cual realmente no le pertenecía, a un inversionista. Cuando el inversionista se dio cuenta y lo demandó, Komuro trato de vender el catálogo a otro inversionista para pagar los 600 millones de yenes por el juicio con el primer inversionista.

Namie Amuro (al centro) tocando en el evento MTV Asia Aid en Bangkok, Tailandia en 2005

Namie Amuro, quien se dice que es la cantante solista más popular de ese periodo, vino de la *Escuela de Actores de Okinawa*, la cual también incubó bandas como MAX y Speed. En un inicio, mientras ellos eran parte de la Komuro Family, Amuro permaneció en el género de música Dance, pero lentamente ella cambió su estilo musical a R&B contemporáneo y terminó su asociación con Tetsuya Komuro

La banda de Komuro, Globe, se convirtió en una banda de música trance después de su álbum *Outernet* (2001).

1997–1999: Cima comercial

Las ventas del mercado de la música japonesa continuarán incrementándose. En octubre de 1997, Glay lanzaron su álbum *Review -The Best of Glay*, el cual vendió 4,87 millones de copias, rompiendo el anterior récord de Globe. Sin embargo, fue superado el siguiente año por el álbum *B'z The Best "Pleasure"* de B'z, el cual vendió 5,12 millones de copias. El mercado japonés de ventas físicas llegó a su máximo en 1998, registrando ventas de 60.000 millones de yenes. En marzo de 1999, Hikaru Utada lanzó su primer álbum japonés, *First Love*, el cual vendió 7,65 millones de copias, convirtiéndolo el álbum más vendido en la historia de Oricon.

A finales de los noventa creció la popularidad de las bandas de rock, como Glay, Luna Sea, y L'Arc-en-Ciel, la mayoría de ellas estaban relacionadas al movimiento *visual kei*, aunque posteriormente cambiaron su estilo. En ese entonces, los músicos de rock en Japón estaban absorbiendo la música *kayōkyoku* después de que el género desapareciera. Glay se convirtió en una banda exitosa, con una gran exposición ante los medios comparable a los cantantes de pop más populares producidos por Tetsuya Komuro. En julio de 1999, Glay tocó un concierto con una audiencia récord de 200.000 personas en Makuhari Messe, certificado por Guinness World Records como el concierto solista más grande en Japón. En julio de 1999, L'Arc-en-Ciel lanzó dos álbumes, *Ark* y *Ray* al mismo tiempo; vendieron más de 3,02 millones de copias entre los dos discos en la primera semana de lanzamiento.

Hikaru Utada, cuyo álbum First Love, es el más vendido en la historia de Oricon

X Japan anuncia su separación en septiembre de 1997 y su guitarrista hide murió en mayo de 1998. Su funeral tuvo una asistencia de aproximadamente 50.000 personas, rompiendo el récord de Hibari Misora, pues en su funeral asistieron 42.000 personas. Después de su muerte, su sencillo *Pink Spider* y su álbum *Ja, Zoo* fueron certificados con 1 millón de ventas por Recording Industry Association of Japan.

Johnny & Associates produjeron varias bandas de chicos: SMAP, Tokio, V6, KinKi Kids y Arashi. SMAP se hizo popular dentro de la escena J-Pop en los noventa a través de la combinación de programas de televisión de canto y varios singles, convirtiéndose uno de sus miembros, Takuya Kimura, en un popular actor comúnmente conocido como "Kimutaku" en años posteriores.

A finales de los años 90, la agrupación Speed era muy popular. Anunciaron su separación en 1999. La agrupación regresó a la escena musical en 2008. Otra agrupación, Morning Musume, producida por Tsunku, antiguo líder de la banda Sharam Q, se hizo popular con una serie de canciones que resultaron ser un éxito, incluso antes de su lanzamiento oficial. La popularidad del grupo originó el Hello! Project, siguiendo la fórmula de bandas como Onyanko Club y Morning Musume creó varias bandas alternas.

A finales de los 90 y a inicios del siglo XXI, cantantes como Hikaru Utada, Ayumi Hamasaki, Misia, Mai Kuraki, y Ringo Shiina llegaron a convertirse en artistas famosos que escribían sus propias canciones o sus propias líricas. Hikaru Utada es la hija de Keiko Fuji, una popular cantante de los setenta. Ayumi Hamasaki fue una rival de Utada, aunque ambos decían que la *competencia* era una creación para las compañías de discos y los medios.

Zeebra introdujo la música hip hop a la cultura musical japonesa. En 1999, Zeebra fue incluido por Dragon Ash en la canción titulada *Grateful Days*, la cual llegó a ser número uno en las listas de Oricon.

2000s: Diversificación

Ayumi Hamasaki en Taiwán, marzo de 2007. Vendió alrededor de 50 millones de copias en Japón y es una persona influyente dentro de la moda de la cultura popular en Japón

Grupo Avex

Ayumi Hamasaki ganó los premios Grand Prix por tres años consecutivos, por primera vez en la historia de Japan Record Award, entre 2001 y 2003. Aunque Hamasaki había sido muy famosa, Tom Yoda, en ese entonces presidente de su discográfica Avex Group, argumentó que sus tácticas eran muy arriesgadas, debido a que Avex no estaba de acuerdo con la teoría moderna del portafolio. Esta preocupación desapareció cuando otros cantantes de la compañía (como Ai Otsuka, Kumi Koda, y Exile) también alcanzaron cierto nivel de popularidad a mediados de los 2000's bajo la política de administración de Yoda. BoA, una cantante coreana, también formó parte del grupo Avex, alcanzando un enorme éxito a pesar de ser extranjera. Ella abrió la puerta Hallyu y otros artistas coreanos que también conseguirían varios niveles de éxito en Japón.

Chaku-uta

En diciembre de 2002, el mercado de descargas digitales para tonos de celular (着うた *chaku-uta*) fue creado por la compañía de teléfonos celulares AU. El mercado para las descargas digitales creció rápidamente, y la canción "Flavor of Life" (2007) de Hikaru Utada vendió más de 7 millones de copias digitales. En octubre de 2007, EMI Music Japan anunció que Utada fue la primera artista del mundo en tener 10 millones de copias digitales vendidas en un año. De acuerdo al reporte de música digital 2009 de la Federación Internacional de la Industria Fonográfica, la canción "Soba ni Iru ne" de Thelma Aoyama y el sencillo digital "Kiseki" de Greeeen vendieron 8,2 millones de copias y 6,2 millones de copias, respectivamente, en los ranking de descargas 2008.

Hip hop y pop urbano japonés

A principios de los 00's, la música hip hop y R&B contemporáneo influenció en la música japonesa comenzando a ganar popularidad. En noviembre de 2001, el dúo de R&B Chemistry con su álbum debut *The Way We Are* vendieron más de 1,14 millones de copias en la primera semana, y debutando en la primera posición de las listas semanales de Oricon. Bandas de hip hop como Rip Slyme y Ketsumeishi también llegaron a la cima de las listas de Oricon.

La banda de rock Orange Range también incluyó varios elementos del hip hop en su música. Su álbum *musiQ* bendiga alrededor de 2,6 millones de copias, haciéndolo el álbum número uno de 2005 de las listas de Oricon.

El cantante de Pop/R&B Ken Hirai llegó a la cima de las listas de Oricon de álbum del año en 2006 con el lanzamiento de su álbum de éxitos *10th Anniversary Complete Single Collection '95-'05 Utabaka*, vendiendo más de 2 millones de copias.

El dúo de pop/hip-hop, Halcali, han tenido el honor de ser las primeras artistas femeninas japonesas de hip hop en llegar al top 10 de las listas de Oricon. Ellas también se han presentado en otros países dos veces en 2008, una en el festival Anime Central en Chicago, y una más en Central Park, Nueva York en el día de Japón.

Exile, el grupo de baile y canto bajo el sub-sello discográfico de Avex Rhythm Zone, ha vendido varios millones de años. Su álbum *Exile Love* llegó a ser el número uno de las listas de Oricon de álbum del año en 2008.

El veterano rapero Dohzi-T colaboró con populares cantantes como Shota Shimizu, Hiromi Go, Miliyah Kato, y Thelma Aoyama en su álbum exitoso *12 Love Stories* (2008).

Aunque solo hubo 132 nuevos artistas en Japón en 2001, de acuerdo a la Recording Industry Association of Japan, el número incremento al 512 en 2008. En 2008. 14 nuevos artistas, como Thelma Aoyama, asistieron a Kōhaku Uta Gassen de NHK por primera vez.

La popularidad de las presentaciones en vivo y los músicos veteranos

Músicos de rock como Mr. Children, B'z, Southern All Stars, y Glay aún llegaron alto de las listas en la primera década del siglo XXI. "Sign" de Mr. Children ganó el premio Grand Prix en los Japan Record Awards número 47 en 2004. Cuando el grupo lanzó el álbum *Home* en 2007, ellos rebasaron los 50 millones de álbumes y sencillos vendidos, haciendo de ellos el segundo artista más vendido en la historia de Japón desde el origen de Oricon, solo detrás de B'z quienes mantienen la posición número uno con más de 75 millones de copias vendidas. *Home* llegó top de 2007 de las listas de Oricon de álbum del año.

Las ventas de los CD físicos disminuyeron, pero los asistentes a los conciertos incrementaron. Eikichi Yazawa forma parte en los festivales de rock, y en 2007, se convirtió en el primer artista en haber presentado 100 conciertos en el Nippon Budokan.

Otros artistas, como Namie Amuro, continuaron sus carreras con ventas exitosas durante este periodo. Su tour, Namie Amuro Best Fiction tour 2008-2009, no solo se convirtió en el tour más grande para una artista japonesa, con una asistencia de 450.000 fans en Japón, de los cuales también asistieron 50.000 fans en Taiwán y Shanghái. Mientras que el álbum *Sōkana* (2005) de Kazumasa Oda llegó al top de álbumes semanales de las listas de Oricon, su sencillo *Kokoro* (2007) alcanzó las listas semanales de sencillos como rompiendo el récord de Yujiro Ishihara y haciendo de él, el cantante con mayor edad en alcanzar el top de las listas de sencillos en ese entonces. El álbum de éxitos *Expressions* de Mariya Takeuchi llegó al top de las listas de álbumes de Oricon en 2008, haciendo de ella la cantante con mayor edad y la carrera musical más larga en alcanzar la posición número uno.

Johnny & Associates

Las bandas de chicos de Johnny & Associates siguen siendo muy conocidas. En 2001, SMAP lanzó su álbum de éxitos *SMAP Vest*, el cual vendió más de 1 millón de copias en su primera semana. En noviembre de 2001, Johnny & Associates establecieron el sello discográfico J Storm para su banda Arashi. El sencillo "Sekai ni hitotsu dake no hana" (2003) de SMAP vendió más de 2 millones de copias, siguiendo el sencillo número uno de las listas anuales de Oricon de ese año. En 2007, los Guinness World Records certificaron a KinKi Kids por mantener el récord mundial de singers debutando en la posición número uno desde su debut: 25. SMAP se decía que se encontraba en una pelea en el Kōhaku Uta Gassen, desde el punto de vista que compartían la audiencia. En 2008, músicos masculinos

establecieron un récord de cuatro consecutivas victorias en el Kōhaku Uta Gassen. El álbum de éxitos *All the Best! 1999–2009* de Arashi llegó al top de las listas anuales de álbumes de 2009 de Oricon.

Johnny & Associates también produjeron nuevas bandas de chicos como Tackey & Tsubasa, NEWS, Kanjani Eight, KAT-TUN, y Hey! Say! JUMP. En 2006, el sencillo debut "Real Face", de KAT-TUN, compuesto por Tak Matsumoto, vendió más de 1 millón de copias y llegó al top de las listas anuales de Oricon. En 2007, el temporal grupo de Johnny's Jr. Hey! Say! 7 como la banda de chicos más jóvenes en alcanzar el top de las listas de Oricon, con un promedio de 14.8 años. En las listas anuales de sencillos de 2008, solo un sencillo en el top 30 fue cantado por una cantante ("60s 70s 80s" de Namie Amuro) exceptuando grupos con géneros mezclados, esto se debió a que las bandas de chicos tenían una ventaja en ventas de sencillos físicos. En 2009, el artista de Johnny's Jr., Yuma Nakayama w/B.I.Shadow, se convirtió en el artista más joven en tener su primer sencillo debutando en la posición número uno, con la banda con un promedio de edades de 14,6 años, rompiendo el antiguo récord del grupo femenino Minimoni, 14,8 años.

Versiones y pop clásico

En febrero de 2001, Ulfuls lanzaron su versión de la canción "Ashita Ga Aru Sa" (1963) de Kyu Sakamoto. Su versión debutó en la posición número cinco, detrás de Utada, Kinki Kids, Hamasaki y Hirai. En eso, la banda especial "Re: Japan" de Yoshimoto Kogyo lanzó una versión de "Ashita Ga Aru Sa". Cuando la versión de Ulfuls de esa canción se encontraba en la posición número ocho, la versión de Re: Japan llegó a la cima de las listas semanales de sencillos de Oricon.

En 2003, Man Arai lanzó el sencillo "Sen no Kaze ni Natte" ("Como un millar de vientos") basado en el poema occidental *Do not stand at my grave and weep*. En Japón, el poema era conocido por haberse leído en el funeral de Kyu Sakamoto por Rokusuke Ei en 1985. El tenor japonés Masafumi Akikawa hizo una versión de la canción en 2006. La versión de Akikawa llegó a ser el primer sencillo de música clásica en llegar al top de las listas de Oricon, y vender más de 1 millón de copias. En las listas anuales de 2007 de Oricon, el sencillo se convirtió en el sencillo físico más vendido, rebasando a "Flavor of Life" de Utada. Oricon la canción no era JPop. Por otro lado, la partitura de la canción, de Zen-On Music Company Ltd, la clasificó como J-Pop.

Hideaki Tokunaga hizo varias versiones de canciones de cantantes femeninas en su serie de álbumes de versiones, 'Vocalist*. El lanzó* Vocalist*,* Vocalist 2*,* Vocalist 3*,* Vocalist 4 *y* Vocalist Vintage (Vocalist 5) *en 2005, 2006, 2007, 2010, y 2012 respectivamente. En agosto de 2007,* Vocalist 3 *se convirtió en el álbum semanal número uno de Oricon por dos semanas, Y en mayo de 2010,* Vocalist 4 *se convirtió en el primer álbum de versiones número uno mensual de las listas de Oricon.*

En 2010, otros cantantes también lanzaron álbumes de versiones de canciones japonesas como *Request* de Juju y *Eternity: Love & Songs* de Kumi Koda. Superfly lanzó un sencillo con un álbum de versiones de canciones de rock occidentales, titulado *Wildflower & Cover Songs: Complete Best 'Track 3'*, se convirtió en el tercer álbum consecutivo de la banda en debutar en la posición número uno de las listas semanales de Oricon.

Influencia del Neofolk y Neo Shibuya-kei

Dúos folk, como 19, Yuzu, y Kobukuro, fueron populares durante el periodo. Su música era llamada *Neofolk*. En octubre de 2007, el álbum doble *All Singles Best* de Kobukuro se convirtió en el primer álbum de un artista masculino en vender 3 millones de copias en el siglo XXI en Japón. En enero de 2008, su álbum *5296* venció al álbum *Guilty* de Ayumi Hamasaki en las listas de Oricon, aunque ella previamente había tenido ocho números unos consecutivos de álbumes de estudio.

Bandas de música electrónica como Plus-Tech Squeeze Box y Capsule eran llamadas "Neo Shibuya-kei". Yasutaka Nakata, miembro de Capsule, se convirtió en el productor musical para la banda techno pop Perfume. En abril de 2008, por primera vez una banda de tecno pop, después de 25 años del lanzamiento del álbum *Naughty Boys* (1983) de Yellow Magic Orchestra, Perfume logró posicionar el álbum *GAME* Como número uno en las listas de Oricon. En julio de 2008, su sencillo "Love the World" debutó como número uno, haciendo desde la primera canción te Nopo en alcanzar la posición número uno en la historia de Oricon. Otras artistas femeninas tecno-pop surgirían, incluyendo a Aira Mitsuki, immi, Mizca, SAWA, Saori@destiny, y Sweet Vacation.

Música de anime, image song y Vocaloid

A finales de los 2000s e inicios de los 2010s, la música en la animación japonesa, como las voces (Seiyū) y las canciones image song, fueron de importancia para el género. Aunque la música para anime era influenciada por el J-pop y la música *visual kei*, la música independiente japonesa también influyó en este tipo de música. En 2007, después de que se desarrollara el sample de la actriz de voz Saki Fujita, Vocaloid y Hatsune Miku fueron lanzados, y muchas de las canciones de Hatsune Miku fueron mostradas en Nico Nico Douga. Algunos músicos han incluido a Hatsune Miku, como Livetune y Supercell, uniéndose a grandes compañías disqueras de Japón. Livetune lanzó *Re: Package* bajo Victor Entertainment el 27 de agosto de 2008, y Supercell lanzó el álbum Supercell bajo Sony Music el 4 de marzo de 2009. Los álbumes *Re: Package* y *Supercell* no estaban bajo el control del sistema de derechos de autor de la Sociedad Japonesa de Derechos de Autores, Compositores y Editores (JASRAC), rompiendo con la tradición de que los músicos bajo las grandes disqueras estaban afiliados a ese sistema.

En junio de 2009, el álbum *Ultimate Diamond* de la actriz de voz Nana Mizuki se convirtió en el primer álbum de un actor de voz en alcanzar el número uno en las listas semanales de Oricon. La banda femenina ficticia Hōka-go Tea Time, de la serie de anime *K-On!*, lanzó un mini álbum titulado *Hōka-go Tea Time* el 22 de julio de 2009. El mini álbum debutó como número uno en las listas semanales de Oricon, haciéndolo el primer álbum de personajes de anime en alcanzar la posición número uno. En mayo de 2010, *Exit Tunes Presents Vocalogenesis feat. Hatsune Miku* se convirtió en el primer álbum en incluir Vocaloids alcanzando la posición número uno en las listas semanales de Oricon, remplazando a *Vocalist 4* de Hideaki Tokunaga, que había estado en las listas cuatro semanas consecutivas.

A partir de los 2000s, los grupos de Idols como AKB48 y Arashi han tenido gran popularidad a través del país, y ambos grupos han dominado las listas de Oricon en 2011 y 2012.

2010s

Momoiro Clover Z está clasificado como el grupo más popular de Idols femeninas de acuerdo las encuestas de 2013-2017

A finales de los 2000s, más y más grupos Idols han surgido. El gran número de grupos de Idols en la industria del entretenimiento japonés algunas veces es llamado "Idol sengoku jidai" (アイドル戦国時代; lit. Era de la guerra idol). Algunos de los grupos más exitosos durante los 2010s incluyen a AKB48, Arashi, Kanjani Eight, Morning Musume y Momoiro Clover Z.

Kyary Pamyu Pamyu, una modelo de Harajuku, hizo su debut musical en 2011 y ganó popularidad internacional con su primer sencillo PONPONPON, conocida por algunas celebridades de occidente como Katy Perry, Ariana Grande y One Direction.

El Enka. El tradicionalismo musical por antonomasia

El enka es un estilo musical japonés que nació en el periodo Meiji y que une ritmos occidentales y japoneses. Es un estilo que se ha hecho muy famoso por su carácter «tradicionalista» y porque el director de cine Quentin Tarantino usó varias canciones de este género en su película de gran éxito internacional *Kill Bill*. El enka nació entre el periodo Meiji y el Taisho como canción de protesta cuando comenzó la ocupación americana encabezada por el comodoro Perry. En esa época, se usó la música como medio de hacer más actractivos los desacuerdos políticos para el pueblo y para ocultar mensajes que de otra manera eran censurados por el gobierno. Con el tiempo se popularizó y pasó a ser un género musical que mezcla armonías occidentales con melodías japonesas, creando un resultando muy enriquecedor.

El enka tiene un cariz muy tradicional y tiene relación con muchas otras artes japonesas. Tiene los mismos rasgos poeticos que el *waka*, usa instrumentos japoneses tradicionales como el koto (arpa japonesa), el shamisen (guitarra de tres cuerdas) o incluso, tambores japoneses taiko, aunque estos últimos no son muy habituales. Pero al haber una dualidad entre Japón y Occidente, podemos encontrar piezas con guitarra española, flauta y otros instrumentos orquestales que por lo general son el acompañamiento principal de la melodía.

Chiyoko Shimakura

A los españoles, el enka nos puede evocar la copla española de mediados del siglo XX. Además de tener un fuerte origen conservador, podemos encontrar que normalmente los intérpretes visten los trajes tradicionales de cada país: el kimono por la parte japonesa, y por la española, tenemos como ejemplo a nuestras folclóricas con el traje de flamenca. No es de extrañar, ya que en esa época la influencia japonesa en España ya era latente, como por ejemplo podemos ver en la milicia española, que se vio influida por el bushido japonés.

Hablando de folclóricas, en Japón tenían a su «diva» particular. Su figura era equiparable al respeto que se tiene en España por Lola Flores, «La Faraona». Hibari Misora fue conocida como la reina del enka durante muchos años y un tesoro nacional viviente en Japón.

Misora fue una niña prodigio y es conocida como una de los mejores cantantes de todos los tiempos. Incluso desde el movimiento idol, ahora se hace hincapié en que fue la primera idol japonesa, ya que disponía de muchos talentos al igual que nuestra «cantaora» más internacional.

Otra voz muy importante de enka a nivel internacional es la de Meiko Kaji, famosa por sus películas de los 70 del genero yakuza y el motivo por el que Quentin Tarantino rescató dos temas suyos para *Kill Bill* compuestos por Shunsuke Kikuchi: *Urami Bushi* y *Shura no Hana*.

El enka ha perdido popularidad en Japón y ahora es mucho más escuchado entre los *salaryman* y las personas de la tercera edad que entre los jóvenes japoneses, quienes prefieren escuchar música pop. Aun así, el género cuenta con nuevos talentos como las ex-Morning Musume Ayako Fuji y Hitomi Shimatani.

Para finalizar, me parece importante recordar que las canciones enka en el anime se han ligado a las series con contenido muy clásico y tradicional o con series de temática yakuza, debido muy posiblemente a que muchos de estos temas se han usado en la época dorada del cine yakuza japonés entre los 60 y 80. Todo sea dicho, también es verdad que varios cantantes de enka han sido retirados de canales de TV japoneses por asistir en calidad de invitados a recepciones de grandes jefes de la yakuza.

Keiko Fuji

Pero dejando de lado los debates políticos e históricos sobre este estilo, he de decir que me encanta este género musical y que Meiko Kaji, Hibari Misora y Aki Yashiro son mis tres divas favoritas. Os invito a que les echéis una oreja porque seguro que os encandilan. El enka tiene lo mejor de Japón y de Occidente en una misma canción.

La fiebre por el karaoke

Ya sabéis que, en Japón, la palabra KARAOKE se refiere a centros donde se alquilan salas privadas para cantar y pasar el rato con tus amigos, y no a bares de copas donde tienes que cantar delante de desconocidos. Es verdad que en algunos bares y pubs (la mayoría conocidos como "snacks") hay máquinas de karaoke y los clientes se van turnando para cantar mientras se toman unas copas, pero estos "snacks" -frecuentados normalmente por clientela masculina y mayor de 50 años- no se consideran Karaokes en si mismos, sino que es un servicio más de los que ofrecen.

Salón de karaoke de Shanghai, muy moderno como podéis ver.

Volvamos pues a los karaokes de verdad; es decir, a los KARAOKE BOX. En Japón los karaokes suelen abrir las 24 horas, y las salas se alquilan a partir de 30 minutos. Cuando entras en un karaoke lo primero que te preguntan es cuánto tiempo vas a estar (aunque luego puedes ir alargando según te apetece) y qué modelo de máquina karaoke prefieres. Esto es porque la máquina puede variar según la sala y, aunque normalmente los clientes no tienen muchas manías al respecto, a veces puede ocurrir que prefieras el modelo UGA a BB CYBER o a BOSE, por ejemplo. La diferencia entre ellos es básicamente técnica (calidad de sonido, más eco) pero también es verdad que algunos tienen más selección de canciones extranjeras, mejores videos de fondo, o incluso más calidad en la transcripción de las letras. Las familias o papás con niños pequeños también pueden pedir una sala infantil, donde los asientos son más bajos y hay juegos para que los peques pasen el rato. Existen otras opciones de sala, como la "和室 wa-shitsu" o japonesa, la "sala especial" (más espaciosa y "chic" que las otras) etc. pero esto ya dependerá de las dimensiones del centro, ya que no todos ofrecen tanta variedad.

El precio puede oscilar muchísimo dependiendo del día y la hora en la que vayas, siendo viernes noche, sábado y domingo los días más caros. Además, es importante saber que en la mayoría de karaokes se paga por persona, no por sala, así que no por ser un grupo numeroso sale más económico. En otros países de Asia como Corea o China si que suele pagarse por sala, pero hoy en día en Japón no son muchos los centros que utilizan este sistema.

En plena acción, con panderetas y comida para pasar la velada

Además de dar rienda suelta al Pavarotti que llevas dentro, en los karaokes también puedes ponerte las botas comiendo y bebiendo. En principio el menú es como el de los "family restaurant" japoneses; es decir, puedes encontrar desde hamburguesas, pizzas, patatas fritas y copas de helado, hasta sushi, sashimi, shabu-shabu, ensaladas, tako-yaki o tempura. En cuanto a la bebida también hay bastante donde escoger, e incluso existe la opción de barra libre, normalmente para los clientes que van a estar más de dos horas.

También es importante saber que si te haces socio (normalmente es gratuito) puedes contar con numerosos descuentos y acceder a promociones.

Yo soy socia de SHIDAX una de las redes de karaoke de mayor escala en Japón que incluso se anuncia en televisión, de U-BOU y de KARAOKE MANEKI NEKO, bastante más sencillito, pero con unos precios insuperablemente económicos.

No sabría decir cual de ellos es mejor, ya que todos tienen sus detallitos con el cliente. En MANEKI NEKO, por ejemplo, por el módico precio de 600 yenes puedes pasar 9 horas cantando: de 11am a 8pm., y ofrecen además barra libre de helado (soft-cream de vainilla) y bebidas no alcohólicas gratuitas (café, té, zumos varios). El que se canse de cantar puede distraerse leyendo mangas que, aunque yo no soy una experta en el tema, tengo entendido que tienen una colección bastante completa y actualizada. En SHIDAX tampoco se quedan cortos en promociones; como la del cumpleaños, en que ofrecen pastel y bebida gratuita para ti y todos tus acompañantes si vas durante la semana anterior o posterior a tu cumpleaños.

Cantando un clásico, el opening de Heidi

Una de las partes más divertidas del karaoke es la selección de las canciones. Puedes utilizar el libro de canciones manual o el electrónico, pero más o menos todos se distribuyen de la misma manera. Para los clientes que frecuentan karaokes es muy fácil buscar las canciones por título o por nombre del cantante, pero para los indecisos como yo hay una gran selección de canciones agrupadas por temas: canciones de ayer, románticas, años 50/60/70/80/90…últimos hits, canciones para animarse, canciones de grupo, duetos, “para él”, “para ella”, “para mamá”, “para papá”, canciones de películas, de culebrones, de mangas, de Walt-Disney, cumpleaños, Navidad, ranking de las más cantadas…y un largo etcétera que incluye, como no, las agrupadas por idiomas(japonés, chino, coreano, ingles y “otras”) Dentro de la agrupación “otras”, y si el creador del libreto se sentía generoso ese día, puede haber un subgrupo: francesas, latinas y, de nuevo, “otras”…

Una de las partes más divertidas del karaoke cuando vas en grupo es la de hacer pequeñas competiciones. Hay máquinas que puntúan de 0 a 100 tras cada canción, con lo que puede ser bastante divertido ir anotando para ver quien es el ganador de la noche. También hay las que calculan las calorías que has consumido cantando, o las que te ofrecen la opción de grabar un CD con tu voz (en este caso no es un servicio gratuito, claro está).

Como nota curiosa comentar que no son pocas las amas de casa y jubilados que asisten a cursos de karaoke. Las clases suelen ser a precios bastante asequibles y muchas veces se hacen en los mismos centros karaoke. Supongo que es una manera de atraer clientes a horas en los que las salas suelen estar bastante vacías.

Por último, el debate del momento en Japón: la seguridad en caso de emergencia dentro de las salas karaoke. La polémica comenzó tras un incendio a media noche en el que murieron varias personas. La legislatura que rige a los karaokes es bastante menos estricta que la de un hotel, ya que en teoría se limitan a ser centros en los que se supone que vas para pasar un rato o unas horitas, no a dormir. A la hora de la verdad, sin embargo, no son pocas las personas que utilizan el karaoke como substituto del hotel cuando se quedan sin metro de vuelta a casa, ya que en muchos casos puede resultar más económico y, como mínimo, más distraído. Quizá es por eso que en los servicios suele haber hasta secador de pelo, desmaquillante, algodoncitos y algunas virguerías más que la clientela femenina agradecemos tanto. Después de todo este rollo sobre los karaokes en Japón, solo me queda volver a sus orígenes. Aunque me imagino que todos lo sabéis ya, la palabra KARAOKE está formada por KARA 空, que significa “vacío”, y OKE, que viene de la palabra inglesa オーケストラ (orchestra) Es decir que el significado original de la palabra

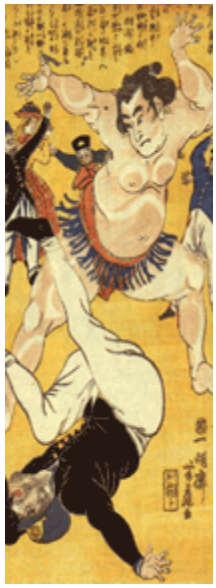
KARAOKE sería ORQUESTA VACÍA. Si bien no tiene mucho sentido para nosotros, en japonés “orquesta vacía” inspira la idea de que cantamos sin necesidad de que una orquesta nos acompañe.

El Karaoke fue inventado en 1971 por Daisuke Inoue (井上大佑, Inoue Daisuke), músico japonés nacido en Osaka, que perdió la oportunidad de convertirse en el hombre más rico de Japón al no patentar su nueva creación.

Esto se supone que es una canción en español

No existió ninguna patente de karaoke hasta una década después de su invención. Fue en los años 80 cuando un inventor filipino, Roberto del Rosario, patentó su creación conocida como “Minus-One“, y que venía a ser una nueva versión de karaoke similar a la de Daisuke Inoue. Si bien Roberto del Rosario afirmó que su invención se remontaba a 1970, con lo que era anterior a la invención de Daisuke Inoue, no deja de ser curioso que la ingenuidad del japonés le impidiera vivir de renta el resto de sus días.

El sumo



El Sumo es sin duda ninguna el deporte tradicional de Japón. Más de 2000 años han transcurrido desde que se conoce su existencia y en todo este tiempo ha pasado por diferentes etapas de mayor o menor importancia en la sociedad japonesa hasta llegar a los tiempos actuales en los que ha llegado a gozar de una gran popularidad gracias a su adaptación a los nuevos tiempos combinado con el mantenimiento de los antiguos rituales. Sin embargo y a pesar de los cambios efectuados principalmente en este pasado siglo la lucha nipona proviene directamente de aquellos primeros combates a muerte de los que nos hablan las antiguas crónicas, y es que todo lo que acompaña al Sumo se pierde en las más ancestrales tradiciones niponas.

La regulación que este deporte tiene en pleno siglo XXI no tiene nada que ver con lo que se hacía antiguamente. Los torneos no estaban establecidos tal y como hoy los conocemos y los luchadores han pasado por diferentes etapas a lo largo de la historia hasta llegar al profesionalismo actual en el que se desenvuelven. El Sumo es un importante testimonio de la identidad cultural de un pueblo y resulta difícil discernir en él lo que pertenece al deporte, al ritual o al espectáculo.

Primera época

Las menciones más antiguas del Sumo se encontraron en el Kojiki, un libro del año 712, el más viejo ejemplar existente del japonés escrito. Relata una leyenda acerca de como la posesión de las islas japonesas se consiguieron a través de un combate de sumo. Según el libro, hace miles de años el dios Takemikazuki fue enviado por la diosa Amaterasu para pacificar Japón. El dios de la tierra Okuninushi-no Mikoto aceptó que el país se cediese a los dioses del cielo con la condición de que sus hijos estuvieran de acuerdo con su decisión. Takeminakata fue el unico hijo de Okuninushi-no mikoto que no quiso ceder el país a los dioses del cielo, por lo que tuvo que enfrentarse a Takemikazuki. Vencido en la lucha, Takeminakata no tuvo otro remedio que aceptar que la tierra fuera gobernada por los dioses del cielo. Para ello descendió el dios Ninigino Mikoto que tras casarse con Ko-no-hana, hija del dios de la montaña, engendró a tres hijos. Uno de ellos, Hiko-hoko-demi, tuvo un hijo llamado Amasuhiko que fue el padre del que posteriormente sería conocido como Jinmu Tenno y que es considerado como el fundador de la familia imperial japonesa que aún hoy sigue en el trono del país nipón.

Representación del Dios Takemikazuki

Como quiera que los japoneses no tuvieron ningún documento escrito hasta el siglo VIII es imposible saber, exceptuando por leyendas, exactamente cuando se originó el sumo en Japón. Sin embargo, las pinturas de las viejas murallas indican que sus orígenes son muy antiguos. En la época prehistórica, el Sumo parece haber sido realizado en rituales agrícolas para implorar buenas cosechas.

El Sumo en aquellos primeros tiempos tendía a ser violento, sin presas prohibidas, una verdadera lucha hasta el final. El Nihon Shoki (crónicas de Japón), de 720, tiene grabado que el primer combate entre humildes mortales tuvo lugar en el año 23 A.C. Se dice que el Emperador Suinin (29 A.C.-70 D.C.) hizo una especial petición a Nomi no Sukune, un alfarero de Izumo, para que luchara contra Taima no Kehaya, un matón de la actual Nara. Los dos lucharon durante

unos instantes hasta que Sukune finalmente lanzó varios devastadores golpes sobre el estómago y el plexo solar de Kehaya, que quedó mortalmente herido. Desde entonces Sukune ha sido inmortalizado como “El padre del sumo”.

El primer combate históricamente autentificado tuvo lugar en 642, cuando la Emperatriz Kogyoku (r. 642-645) hizo que sus guardias de palacio practicaran sumo para entretener a los enviados de la Corte de Paekche de Corea. Notas posteriores mencionan como el sumo era practicado en las funciones de la Corte imperial, incluyendo las ceremonias de coronación. La costumbre del “tenran-zumo” (sumo en presencia imperial) se mantiene aún en el presente, aunque de forma diferente.

Durante el reinado del Emperador Shomu (r. 724-749), muchos luchadores (sumotori) fueron reclutados de todas partes del país para practicarlo en el jardín del Palacio Imperial en una festividad llamada “sechie” y que se celebra cada año en el 7º dia del 7º mes lunar (cada mes de agosto por el calendario actual). A la vez la gente culta se podía reunir también en el Palacio para mostrar sus habilidades escribiendo poesía. Con el establecimiento del “sechie-zumo”, el sumo se expandió desde un ritual agrario hasta una larga escala de ritos para rezar por la paz nacional y la prosperidad de la sociedad japonesa. Al final del siglo VIII, el Emperador Kanmu (r. 781-806) hizo del sechie-zumo un acontecimiento anual en su corte, y la costumbre continuó hasta el periodo Heian (794-1185).

La época de los Shogun

Durante el reinado del Emperador Saga (r. 809-823) la práctica del sumo fue fomentada como un arte marcial, estableciéndose reglas y refinándose las técnicas. Después del establecimiento del primer shogunato en Kamakura desde 1185 hasta 1392, el sumo vino a ser practicado todo lo mas como un arte marcial por las clases guerreras. Minamoto no Yoritomo (1148-99), el más famoso shogun de la época, fue un entusiasta del sumo.

El Shogun Oda Nobunaga fue un gran aficionado al sumo

Oda Nobunaga (1534-82), gran señor feudal, era particularmente aficionado al sumo. En febrero de 1578, reunió a cerca de 1.500 sumotori de todo el país para un torneo en su castillo. Hasta entonces no había límites definitivos en la arena en donde el Sumo se practicaba; El espacio era delimitado simplemente por la gente que les rodeaba formando un círculo mirando el combate o esperando su propio turno para luchar. Aparentemente a causa de la gran cantidad de luchas que habían de celebrarse en el mismo día en el castillo de Nobunaga Azuchi, se pintaron unos límites circulares en el suelo para acelerar los procedimientos.

Desde el periodo de los estados guerreros hasta el periodo Edo (1603-1867), muchos daimyo empezaron a ofrecer su patrocinio a los más fuertes sumotori. Estos no sólo recibían un generoso estipendio, sino que recibían el status de samurai. También llevaban puestos ceremoniosos delantales labrados con el nombre de su señor feudal. Como el patronaje garantizaba una buena vida, muchos prometedores rikishi rivalizaban con otros en el ring para conseguir que un daimyo les echara el ojo. Las clasificaciones ponían el nombre del feudo al cual servían en vez de su lugar de nacimiento, como se hace hoy en día algunas veces tomando nota de la prefectura del registro familiar en vez del lugar de nacimiento. Durante el periodo Edo se inició el sistema de clasificaciones.

La edad moderna

Tras el fin del periodo Edo y de la era Tokugawa, los luchadores comenzaron a construir sus propias viviendas con el apoyo de la gente de las ciudades. Se le empezó a llamar «kanjin-zumo», implicando que estaba siendo realizado para recolectar donaciones para la construcción o reparación de altares, templos, puentes y otras obras públicas. Pero parte del dinero, desde luego, también se usaba para pagar a los rikishi, muchos de los cuales a la vez eran ronin (samurais sin señor). A la hora de la verdad, el dinero recogido se usaba principalmente como salario para los sumotori. El desarrollo de este estilo ha dado lugar a la actual Asociación japonesa de Sumo (constituida en 1925), que ha preservado sus tradiciones hasta los tiempos modernos. Como ejemplos tenemos el tejado suspendido sobre el dohyo (con forma de un antiguo templo divino) y la vestimenta del árbitro, que simboliza al traje de caza de un guerrero japonés del pasado. En 1927, la Asociación de Sumo de Tokyo se unió a la de Osaka para formar la moderna Nihon Sumo Kyokai.

Representación del Yokozuna dohyo-iri

En los últimos tiempos se ha incrementado la internacionalización del Sumo con luchadores de Hawai, Brasil, Argentina, Mongolia, Rusia y otros países de Europa del Este, lo que ha hecho que aumente su interés. De hecho, en 1993 Akebono, un luchador hawaiano (aunque ahora nacionalizado japonés), cuyo verdadero nombre es Chad Rowan, se convirtió en el primer Yokozuna (el grado más alto del Sumo) no japonés de la historia.

El puroresu. La lucha libre japonesa

Junto al sumō y al béisbol, la lucha libre profesional (*puroresu* en japonés) ha sido, durante un tiempo, uno de los deportes que ha reinado entre la afición japonesa. En la memoria de los japoneses están presentes héroes del ring como Rikidōzan, Giant Baba o Antonio Inoki. En el siguiente artículo repasamos la historia de la lucha libre en Japón desde su nacimiento hasta su situación actual.

El periodo anterior a la Guerra

En Japón la lucha libre profesional es conocida por la palabra *puroresu*, un término que viene del inglés *professional wrestling*. El primer luchador profesional que conoció Japón fue un sumōtori retirado, Sorakichi Matsuda. Debutó en Estados Unidos en 1883. Hoy sabemos que después de él otros muchos japoneses y descendientes de japoneses lucharon en Estados Unidos. Mikuniyama, un luchador que estuvo en activo al mismo tiempo que Matsuda, organizó tras su regreso a Japón en 1887 un torneo de "sumō occidental" en Ginza, Tokio, primer espectáculo de lucha libre de Japón, pero que fracasó al no ser capaz de atraer al público.

Posguerra, la era de Rikidōzan

Se considera que el "año cero" de la lucha libre en Japón es 1951, el año del debut de Rikidōzan. Los espectáculos de lucha libre en Japón lograron echar raíces después de que Rikidōzan fundase la *Nihon Puroresu* (Federación de Lucha Libre Profesional de Japón) en 1953. Durante los primeros años de la posguerra muchos japoneses aún sentían resentimiento hacia los Estados Unidos, y ver a Rikidōzan tumbando a un luchador extranjero en televisión cautivó a los telespectadores, por lo que pronto acumuló tanta popularidad como el béisbol y el sumō.

La multitud se congrega frente a un televisor en la calle para ver un combate de lucha libre en Shinjuku, Tokio

La era Shōwa tardía, el periodo de Baba e Inoki

En adelante, aunque Rikidōzan tuvo el monopolio de la lucha libre en Japón a través de la federación que él dirigía, después de su muerte en diciembre de 1963 aparecieron sucesivamente la *Tōkyō Puroresu* (Federación de Lucha Libre Profesional de Tokio), y la *Kaigai Puroresu* (Federación Internacional de Lucha Libre Profesional) -hoy desaparecidas-, y más aún, el luchador Antonio Inoki, que había apoyado a la federación de Rikidōzan, fundó la *Shin-nihon Puroresu* (Nueva Federación de Lucha Libre Profesional), y Giant Baba logró hacerse un hueco con la *Zen-nihon Puroresu* (Federación Nacional de Lucha Libre Profesional), terminando con los últimos despojos de la antigua federación.

A partir de la década de 1970 Antonio Inoki, que se había convertido en la nueva estrella japonesa de la lucha libre, llegó a luchar en un combate de artes marciales mixtas con Willem Ruska y Muhammad Ali. Giant Baba, por su parte, participó en numerosos combates con luchadores internacionales gracias a su conexión con la National Wrestling Alliance (NWA) de los Estados Unidos. Ambos lograron gran popularidad gracias a esto. La *Kokusai Puroresu* (Federación Internacional de Lucha Libre Profesional) también fue pionera y atrajo a una multitud de aficionados al celebrar combates al estilo europeo y el Death Match.

Al comienzo de la década de 1980 los discípulos de Giant Baba: Jumbo Tsuruta y Tenryū Genichiro; y los de Antonio Inoki: Fujinami Tatsumi y Chōshū Riki, se convirtieron en los nuevos líderes en la lucha libre japonesa y formaron lo

que se conoció como el *Kakutōchōten*. Además, en la Nueva Federación debutó Sayama Satoru como Tiger Mask. La Universal Wrestling Federation (UWF) entra además en escena en 1984 estableciendo un estilo de lucha libre que elimina algunos elementos de espectáculo, lo que sentaría las bases para el ascenso posterior de las artes marciales integradas.

Rueda de prensa de Antonius Geesink, ganador de la medalla de oro en judo en los Juegos Olímpicos de Tokio 1964, en la que anuncia su llegada a la lucha libre junto a Giant Baba.

La era Heisei, el declive del interés por la lucha libre y la aparición de las empresas

En 1988 Ōnita Atsushi fundó la Frontier Martial-Arts Wrestling (FMW), alcanzando un gran éxito con su principal espectáculo, el Death Match, y estableciendo la primera empresa independiente. Al comienzo de la década de 1990, tras el éxito de la FMW, comenzó una época en la que aparecerían numerosas empresas independientes. Por esta época Giant Baba y Antonio Inoki dejaron de estar en primera línea, y la afición por la lucha libre comenzó a decaer. La lucha libre fue trasladada en la televisión de la hora de máxima audiencia a la madrugada, por lo que continuó transformándose en un género para una afición muy especializada.

Por otra parte, los espectáculos continuaron celebrándose en grandes estadios como el Tokyo Dome, atrayendo una gran afluencia de público. La liga norteamericana de lucha libre comenzó a cambiar sus espectáculos principalmente para la retransmisión por televisión, y poco a poco fue cada vez más difícil invitar a luchadores extranjeros. La lucha libre japonesa se centraría por tanto en los combates entre los luchadores japoneses.

En la *Shin-nihon Puroresu* destacaron los conocidos como *Tokon Sanjushi* (o Los Tres Mosqueteros), el trío integrado por Chōno Masahiro, Mutō Keiji y Hashimoto Shin'ya. Mientras tanto, en la *Zen-nihon Puroresu* se hicieron notar los Cuatro Dioses de la Lucha Libre, un grupo formado por Misawa Mitsuharu, Kawada Toshiaki, Taue Akira y Kobashi Kenta. Estos dos grupos tiraron del carro de la lucha libre japonesa en esta época. Durante la segunda mitad de la década de 1990 las artes marciales integradas conocieron una época de gloria bajo marcas como K-1 o PRIDE, y se convirtieron en una disciplina propia separada del tronco de los deportes de contacto como la lucha libre.

Desde que Antonio Inoki apostara por “una lucha libre profesional más fuerte” muchos luchadores se enfrentaron en el ring de las luchas integradas animados por esta idea, aunque no se supo espolear lo suficiente este deporte ante la falta de luchadores profesionales que dejasen huella acelerando la pérdida de interés por parte del público.

En 1997 la luchadora Plum Mariko sufría un accidente mortal durante un combate de la Federación Japonesa de Lucha Libre Femenina (JWP). Fue la primera desgracia en el ring que conoció la lucha libre profesional en Japón.

La lucha libre japonesa en la actualidad

El poder del mundo de la lucha libre japonesa cambió totalmente al comenzar la primera década del 2000. Después de la muerte de Giant Baba en 1999 tuvo lugar un conflicto por el control de la *Zen-nihon Puroresu* entre el presidente que sucedió al fundador, Misawa Mitsuharu, y la viuda Baba Motoko, que terminó con el abandono de la organización por parte de Misawa junto a algunos de sus luchadores. Misawa fundaría posteriormente la empresa Pro Wrestling Noah. También hubo despidos en la Nueva Federación, como el de Hashimoto Shin'ya, que después fundaría ZERO-ONE, y entrarían en el periodo de las 4 nuevas empresas.

Por otra parte, la *Zen-nihon Puroresu*, que había perdido a casi todos sus luchadores, se vio obligada a hacer una serie de intercambios con la *Shin-nihon Puroresu* para garantizar su supervivencia. En 2002 Mutō Keiji cambió la *Shin-nihon Puroresu* por la *Zen-nihon Puroresu*, y ese mismo año en octubre asumió el cargo de presidente de esta última.

En la década de 1990 fueron frecuentes los intercambios entre los grupos de las empresas principales y los de las empresas independientes, pero a partir del año 2000 prosperaron fundamentalmente los intercambios entre los grupos de las empresas principales.

En este periodo también ganó muchos adeptos en Japón la World Wrestling Entertainment (WWE) de Estados Unidos, y no tardaron en celebrarse espectáculos orientados al entretenimiento como los de Fantasy Fight WRESTLE-1 o los de HUSTLE. En 2006 se estableció una asociación global de la lucha libre en el país con el objetivo de fundar la primera organización unificadora de la misma, pero su actividad quedó interrumpida en apenas un año. Entre el año 2000 y el 2005 la conocida como la "tercera generación" entró en escena, pero fue incapaz de superar en popularidad a la generación anterior gobernada por Los Tres Mosqueteros y Los Cuatro Dioses de la Lucha Libre, por lo que los antiguos luchadores siguieron siendo los principales reclamos en los espectáculos.

No obstante, después del fallecimiento prematuro de Hashimoto Shin'ya en 2005 y de Misawa Mitsuharu en 2009, y de que los otros miembros de Los Tres Mosqueteros y de Los Cuatro Dioses se retiraran o sufrieran lesiones, este deporte entró en un periodo en el que fue imposible celebrar combates periódicamente. Además, a partir de la segunda mitad de la primera década del 2000, cuando la tercera generación cede el testigo a la cuarta o nueva generación, comienzan a producirse reformas en las estructuras organizativas de cada liga.

En 2011, para ayudar en las labores de reconstrucción después del Gran Terremoto del Este de Japón, la *Shin-nihon Puroresu*, la *Zen-nihon Puroresu* y Pro Wrestling Noah se unieron para celebrar el espectáculo conjunto ALL TOGETHER, y al año siguiente, en 2012, la *Shin-nihon Puroresu* y la *Zen-nihon Puroresu* reforzaron la cooperación entre sus empresas con eventos como la celebración de un espectáculo conjunto por el 40 aniversario de ambas organizaciones.

Organizaciones principales de la lucha libre profesional japonesa

Grupo / Esquema	Nombre	Descripción
Las tres empresas tradicionales Después de Nihon Puroresu de Rikidōzan, llegó Zen-nihon Puroresu de Giant Baba y Shin-nihon Puroresu de Antonio Inoki, estableciendo la época de dos empresas. En el año 2000 Misawa Mitsuharu crea NOAH después de escindirse de Zennihon.	Zen-nihon Puroresu	Ha sido presidida por Giant Baba y Misawa Mitsuharu. En 2002 tomó las riendas Mutō Keiji, retirándose posteriormente en 2013.
	Shin-nihon Puroresu	Es la más antigua en activo desde que Antonio Inoki la fundara en marzo de 1972. Después del periodo de los conocidos como "Los Tres Mosqueteros", de esta empresa han salido muchos luchadores singulares que rinden tributo a este deporte.
	NOAH	Esta empresa nace después de que muchos luchadores abandonaran Zen-nihon y se unieran a Misawa en la búsqueda del ideal de la Lucha Libre. Comienza como una especie de "arca" de la lucha libre profesional.
La serie "Legend" Una serie establecida por estrellas de la lucha libre en la era Shōwa independizados.	IGF	Una empresa en la que los luchadores siguen el estilo fuerte impuesto por Antonio Inoki, caracterizado por las artes marciales.
	REAL JAPAN	Preside esta empresa Sayama Satoru, el primer Tiger Mask. Su principal reclamo son los combates de Tiger Mask contra luchadores legendarios.
	DRADITION	Después de ser fundada en 2006, esta empresa cambió su nombre en 2008. Se dedica principalmente a ofrecer combates atractivos para el público entre leyendas de la lucha libre.
	Tenryū Project	Aparece en 2010. Su principal objetivo es ofrecer una lucha libre que sea capaz de transmitir el "dolor" a los espectadores.
	Legend Puroresu	No es una empresa en sentido estricto, sino un evento dedicado a las leyendas de la lucha libre.
Death Match La única empresa de pura competición Death Match es Dai-nihon, con la participación regular de algunos luchadores regulares de FREEDOMS.	Dai-nihon Puroresu	Es el único Death Match Heavy, en el que se determina quién es el rey de la competición y donde se permite el uso de tubos fluorescentes, chinchetas y cristales durante el combate.
	FREEDOMS	Aparece en 2009 después de que Apache Puroresu interrumpiese su actividad. Los luchadores no se ajustan a ninguna regla y siguen un estilo libre, algo caótico y de gran éxito entre la afición.

	Apache Puroresu	Aunque interrumpió su actividad después de que algunos luchadores abandonaran la empresa para crear Apache, la reanudó posteriormente cambiando a sus miembros.
Principales empresas emergentes Las empresas independientes aparecen en la década de 1990, logrando un rápido desarrollo sin limitarse a ese marco. En este contexto las empresas que consiguieron mucha popularidad y sus estrellas crearon estas otras empresas.	DDT	Fue creada por tres luchadores poco conocidos. Ha logrado, contra todo pronóstico, celebrar cada año un espectáculo en verano en el Ryōgoku Kokugikan, sede del sumō.
	K-DOJO	Fundada como una escuela de lucha libre en Puerto Rico, fue posteriormente importada a Japón. De su sede de Chiba-Blue Field han salido muchos luchadores excelentes.
	DRAGON GATE	La predecesora de esta empresa es Tōryūmon, empresa creada por Último Dragon en México. En 2004 se independizó y desde entonces pelea por ser la primera o segunda en número de espectáculos, realizando giras también en el extranjero.
	DIAMOND RING	Después de establecerse como Office Kensuke en 2007, en 2012 pasa a ser conocida por su nombre actual. El representante es Hokuto Akira y se destacan estos dos nombres en la comunidad.
	ZERO1	La predecesora de esta es ZERO-ONE fundada en el año 2000, que dió por finalizada su actividad en 2004. Desde 2009 utiliza su nombre actual.
Empresas independientes Aunque a pequeña escala se han puesto de relieve por seguir una dirección propia, recibiendo el apoyo de los aficionados más exigentes.	IWA JAPAN	El dueño, Asano Tatsukuni, es una persona muy famosa en el distrito número 2 de Shinjuku. En sus espectáculos aparecen el Yeti, un gusano gigante o Kappa entre otros monstruos.
	666	Su nombre completo es Ankoku Puroresu Soshiki 666 (Triple six). Tiene muchos elementos tomados del Punk.
	FU-TEN PROMOTION	Esta empresa busca un estilo de lucha trepidante.
	Tōkyō Gurentai	Celebran sus propios espectáculos con un grupo liderado por el luchador NOSAWA Rongai. Han invitado a Mil Máscaras.
Franquicias de las prefecturas Los espectáculos de estas empresas se realizan en todas las ciudades excepto en Tokio, con frecuentes intercambios en la región central. Uno de los orgullos de los luchadores es ser lo suficientemente buenos para competir en otras empresas.	Michinoku Puroresu	Fue fundada por Masanori Murakawa (The Great Sasuke) como una primera empresa regional, y ha producido muchos luchadores. Hoy ofrece espectáculos de lucha libre para ayudar en la reconstrucción de las zonas afectadas por el Gran Terremoto del Este de Japón.
	Osaka Puroresu	Al tratarse de Osaka, sus espectáculos de lucha libre con toques de humor son los que más éxito tienen. Tienen un estadio permanente en Umeda.
	Sportiva Entertainment	Posee el Sportiva Arena, un estadio permanente en Nagoya, ciudad con multitud de empresas de lucha libre a pequeña escala, y recientemente ha comenzado su actividad como tal.
Empresas locales Con una actividad centrada en el ámbito local, estas empresas contribuyen a la región participando con espectáculos de lucha libre en eventos y festivales.	Hokuto Puroresu	Su lugar de actividad es Hokkaidō. Celebra espectáculos a pequeña escala en ciudades, pueblos y pequeñas islas en los que los luchadores se enfrentan en combates individuales, en grupos o en la modalidad Battle Royale.
	Wrestle Gate	Fundado por el exluchador de Michinoku, Hanzo, en su tierra natal, Fukuyama, como un gimnasio en el que entrena y dirige a aspirantes a luchadores con los que celebra espectáculos periodicamente.
	Dove Puroresu	Fundado en 2005 en la ciudad de Hiroshima por empleados de empresas, ciudadanos por cuenta propia y profesores aficionados a la lucha libre. Colaboran en los espectáculos organizados por Zen-nihon etc. en Hiroshima enviando a sus luchadores.
	Kyūshū Puroresu	Una ONG fundada por Chikuzen Ryota, exluchador de K-DOJO, tras su regreso a su tierra natal, Fukuoka. Entre sus actividades están las visitas a ancianos en las residencias, conferencias y una escuela de lucha libre, así como la participación en los festivales de las ciudades de la región.
	FTO	Son las siglas para Freelance Team Ōita. Realizan visitas de voluntariado en orfanatos, escuelas y residencias para la tercera edad. Se ha comentado mucho la elección de su presidente en las pasadas elecciones en la ciudad de Ōita.

El béisbol, el deporte más popular

El béisbol es un deporte increíblemente competitivo en Japón, donde se juega con pasión y goza de una afición muy leal. Los japoneses no solo acuden en multitudes para apoyar a sus equipos profesionales favoritos, sino también para presenciar los intensos torneos bianuales que se celebran entre las escuelas secundarias de todo el país. Aunque a primera vista podrían no apreciarse las diferencias con el béisbol americano, al igual que ocurre con las tiendas de ultramarinos y la Navidad, es un deporte que, sin lugar a dudas, se ha adaptado a los gustos y maneras nipones. La temporada de béisbol transcurre de marzo a octubre; así que, si tienes la suerte de encontrarte en el país entre esas fechas, no te olvides de comprar tu entrada y una bufanda, y lanzarte a disfrutar de un partido del deporte por excelencia de Japón.

Disfruta de un partido de béisbol nocturno en Japón

NPB o MLB, ¿en qué se diferencian?

La Liga Japonesa de Béisbol Profesional (NPB, por sus siglas en inglés) es el equivalente japonés de las Grandes Ligas de Béisbol (MLB, por sus siglas en inglés) de Estados Unidos y Canadá y, evidentemente, supone el mayor nivel de béisbol del país. En Japón, al béisbol se lo conoce localmente como Pro Yakyu y aunque es similar a la MLB, existen algunas diferencias claras entre las dos ligas, como el tamaño de la pelota, que es algo más pequeña en Japón, y el hecho de que, en la versión nipona, los partidos pueden terminar en empate. Los campeones de cada conferencia —la Liga Central y la Liga del Pacífico, cada una de las cuales tiene sus propios playoffs— se enfrentan en la Serie de Japón anual.

El Fukuoka SoftBank Hawks ofrece un gran espectáculo cada año en la NPB

Aunque no se intercambian tanto los jugadores como en la MLB debido al gran sentido de lealtad y orgullo local que rodea al deporte, los aficionados no se sienten traicionados cuando un jugador decide hacer carrera en el extranjero. Ese orgullo local se torna nacional cuando los jugadores nipones tienen la oportunidad de hacer gala del nivel de la NPB ante el resto del mundo. El legendario jugador Ichiro Suzuki, que ostenta un récord prácticamente imbatible en la MLB de 262 hits en una temporada, continúa siendo todo un ídolo en el país a pesar de llevar prácticamente dos décadas sin jugar en Japón. Cuando Hideki Matsui firmó con los Yankees en 2002, Tokio lo despidió con un desfile en

su honor. Por su parte, Shohei Ohtani, elegido Novato del Año de la Liga Americana en la temporada de 2018, no deja de acaparar titulares en su país de origen.

Campeonatos nacionales de béisbol de instituto en Koshien

El National High School Baseball Championship de verano y el National High School Baseball Invitational Tournament de primavera son dos campeonatos nacionales de béisbol de escuelas secundarias que se celebran cada año en el estadio Koshien, situado en la prefectura de Hyogo.

El béisbol de instituto es muy popular en Japón

Aunque se pueden establecer muchos paralelismos entre Koshien y la NCAA de baloncesto estadounidense en lo que respecta a popularidad, atracción de público y posibilidades de que los jugadores sean fichados por un equipo profesional, no hay que olvidar que los jugadores que se enfrentan en Koshien son más jóvenes. Este torneo, cargado de emoción, logra mantener a todo el país pegado a las pantallas de los televisores durante los partidos. La victoria abre las puertas a futuras carreras profesionales en la NPB y convierte, de un día para otro, a los mejores jugadores en grandes estrellas nacionales cuyos fichajes se disputan los diferentes equipos del país. Los torneos de primavera y verano de Koshien despiertan pasiones, atraen a multitudes y no tienen parangón en ningún otro campeonato de béisbol del mundo.

Si tienes la suerte de estar en Kansai durante el torneo, no dejes pasar la oportunidad de ir al estadio y disfrutar de una jornada de buen béisbol de instituto y del fervor de las animadoras y las bandas de música que animan a sus equipos ataviados con sus brillantes trajes. No te olvides de ir suficientemente preparado para hacer frente a las abrasadoras temperaturas del verano y recuerda que suele ser más difícil conseguir entradas el fin de semana y a medida que el torneo se acerca a su fin.

Una brigada de animación interactiva

La fuerza motriz del soporte de la afición radica en los oendan, los grupos de aficionados de cada equipo que se encargan de animar a sus jugadores. A diferencia de las típicas animadoras que alientan a sus equipos haciendo piruetas y agitando sus pompones, el estilo de los oendan se basa en la participación masiva del público más que en el espectáculo. Normalmente vestidos con los trajes tradicionales de los festivales adornados con el logotipo del equipo correspondiente, los oendan hacen resonar sus tambores taiko, tocan melodías estridentes, ondean sus

banderas y gritan sus sofisticadas y pegadizas proclamas, modificando las palabras dependiendo del equipo al que se enfrentan y el jugador que esté bateando en ese momento. Por increíble que parezca, no se detienen en ningún momento. Incluso ante una gran derrota inminente, los oendan continúan animando a su equipo con fervor hasta el amargo y, en ocasiones, inevitable final.

Los aficionados del béisbol japonés son algunos de los más apasionados del mundo

Para los aficionados habituales es muy fácil subirse al carro de los oendan. Aunque tal vez de una forma menos enérgica que la de estos últimos, el resto de aficionados no deja de aplaudir fielmente, agitando la parafernalia de su equipo —desde pequeños bates de plástico hasta bufandas coloridas, pasando por pequeñas sombrillas—, y cantando y bailando con regocijo cada vez que su equipo consigue una carrera.

A pesar de la intensa rivalidad entre los equipos, el ambiente suele ser cordial en todo momento y rara vez surgen problemas entre las aficiones. Aun así, por norma general, está prohibido animar a un equipo o vestir su camiseta en las gradas del equipo contrario. No todo está perdido si no estás familiarizado con los cánticos y las proclamas de la afición, ya que siempre puedes unirte a la fiesta con silbatos y similares, globos y banderas de colores.

El estadio Koshien es el escenario del National High School Baseball Championship, el campeonato nacional de béisbol de las escuelas de secundaria

Cómo ir a un partido

Las entradas para los partidos de béisbol se pueden adquirir de varias formas. Lo más fácil es adquirirlas por Internet o en alguna tienda de ultramarinos, aunque también puedes comprarlas en el propio estadio o en una tienda de entradas con descuento. Es mejor comprar las entradas con antelación para no correr el riesgo de quedarte sin ellas.

Las entradas para los partidos de fin de semana se pueden agotar muy rápido y puede resultar difícil conseguir entradas para partidos entre equipos que tengan una rivalidad particularmente intensa como, por ejemplo, los Yomiuri Giants de Tokio y los Hanshin Tigers de Kansai. En cualquier caso, los equipos suelen jugar seis partidos a la semana durante la temporada, por lo que no deberías tener ningún problema para encajar un partido nocturno o vespertino en tu programa.

Las entradas pueden ser razonablemente económicas para los torneos de primavera y verano en Koshien, a los que se recomienda llegar con tiempo, ya que el estadio se llena de forma increíblemente rápida incluso en días laborables. Con una entrada tendrás acceso a todos los partidos que se jueguen ese día, que pueden ser hasta cuatro en las primeras rondas.

Comida y bebida

En los estadios encontrarás una gran variedad de comida y bebida, incluso algunas creaciones de origen japonés que es poco probable que encuentres en otros lugares. Si quieres algo de beber, solo tienes que alzar la mano y uno de los muchos jóvenes que recorren el estadio de arriba abajo con barriles de cerveza —además de refrescos y refrigerios para picar— a la espalda, te servirá una espumosa y helada cerveza o cualquier otra cosa que te apetezca tomar.

Pásatelo bomba en las gradas

Recuerda que puedes traer tu propia comida y bebida. De hecho, es muy habitual ver cajas bento en los partidos que se celebran durante las horas de las comidas. En el caso de las bebidas, tendrás que verter el contenido de cualquier lata que lleves en los vasos de plástico provistos para tal efecto.

Descarga adrenalina en las jaulas de bateo de Japón

Jaulas de bateo

Si no puedes asistir a un partido, pero no quieres perderte la ocasión de disfrutar de toda la algarabía del béisbol japonés, siempre puedes ir a alguna de las muchas jaulas de bateo que hay por todo el país. El funcionamiento es muy sencillo: el ticket incluye una cantidad de pelotas (generalmente 20 como mínimo) y podrás utilizar los bates, cascos y guantes de bateo disponibles para el público. La calidad de estos centros de bateo es muy variable, de manera que puedes encontrarte desde espacios muy básicos hasta lugares de características muy avanzadas, y en algunos incluso se utilizan imágenes muy realistas de famosos pitchers de la NPB que, para tu gozo, serán los encargados de lanzarte sus mejores fastballs a velocidades de hasta 150 km por hora. Todo lo decides tú, así que elige la velocidad que quieras y batea con fuerza.

Los Samurai

La palabra samurái (侍) o samuray generalmente se utiliza para designar una gran variedad de guerreros del antiguo Japón, aunque su verdadero significado es el de una élite militar que gobernó el país durante cientos de años.

El origen del samurái data de alrededor del siglo X y se fortaleció al concluir las Guerras Genpei a finales del siglo XII, cuando fue instituido un gobierno militar bajo la figura del *shōgun*, por el cual el Emperador de Japón quedó a su sombra como un mero espectador de la situación política del país. Su momento cumbre tuvo lugar durante el período Sengoku, una época de gran inestabilidad y continuas luchas de poder entre los distintos clanes existentes, por lo que esta etapa de la historia de Japón es referida como «período de los estados en guerra». El liderazgo militar del país continuaría a manos de esta élite hasta la institución del shogunato Tokugawa en el siglo XVII por parte de un poderoso terrateniente samurái (conocidos como *daimyō*) llamado Tokugawa Ieyasu, quien paradójicamente, al convertirse en la máxima autoridad al ser nombrado como *shōgun*, luchó por reducir los privilegios y estatus social de la clase guerrera, proceso que finalmente culminó con su desaparición cuando el emperador retomó su papel de gobernante durante la Restauración Meiji en el siglo XIX.

Históricamente la imagen de un samurái estuvo más relacionada con la de un arquero a caballo que con la de un espadachín, y no fue sino hasta que reinó una relativa paz que la espada adquirió la importancia con la que se la relaciona actualmente; la fantasía y la realidad de los samuráis se ha entremezclado e idealizado y sus historias han servido de base tanto de novelas, como de películas, historietas y hasta videojuegos.

Aunque no existe certeza del origen exacto de la palabra *samurai* (侍), la mayoría de los historiadores concuerdan en que tiene su origen en una variación del verbo, en japonés antiguo, *saburau* que significa «servir», por lo que el término derivado *saburai* se convierte en «aquellos que sirven».

El primer registro que se ha encontrado de la palabra *samurái* data del siglo VIII y no era aplicado con un carácter marcial, sino que se utilizaba para referirse a los sirvientes domésticos encargados de atender a los ancianos. La palabra finalmente derivó a un aspecto militar y su significado como lo conocemos hoy en día surgió con los *gunkimono* (軍記物), una serie de historias de guerra del siglo XII gracias a las cuales se ha podido estudiar el comportamiento, metodología y apariencia de la élite militar.

Los términos *bushi* (武士) y *samurai* (侍) han sido utilizados como sinónimos, pero la diferencia radica en que la palabra *bushi* significa sencillamente «guerrero» sin importar la posición o jerarquía, mientras que la palabra *samurái* se refiere a los miembros de una élite militar.

Era Kofun

<*Haniwa* de un soldado de la era Kofun, exhibido en el Museo Nacional de Tokio.

Durante el período Kofun (250 - 530), la clase aristocrática estaba constituida por guerreros a caballo, los cuales eran enterrados junto con sus armas, armaduras, espejos de bronce y joyas en túmulos que generalmente solían tener la forma de un ojo de cerradura. Estos sepulcros eran conocidos como *kofun* (古墳 lit. «tumba antigua» o «túmulo antiguo»). Era común depositar además estatuillas de barro con formas de sirvientes, animales y soldados. Estas figurillas eran conocidas como *haniwa* (埴輪) y con ellas se reemplazaban los sacrificios humanos. Del estudio de los *haniwa* encontrados, se puede deducir que estos aristócratas son los antepasados directos de los que más adelante serán conocidos como samuráis, término que no fue acuñado oficialmente para referirse a la clase guerrera de élite sino hasta el siglo XII.

Durante este periodo, Japón estuvo íntimamente relacionado con las situaciones bélicas en Corea y China. Durante el año 400, un ejército de infantería acudió en auxilio del reino de Paekche, pero sufrieron una gran derrota a manos de la caballería del reino de Koguryo. Esto les hizo recapacitar seriamente sobre la forma en que desarrollaban sus tácticas de guerra. Aunque en Japón ya se utilizaban los caballos para labores en el campo, el adiestramiento de estos animales para la guerra se intensificó, así como la capacitación de los jinetes. En el año 553, Paekche buscó nuevamente el apoyo de tropas japonesas, pero solicitaron arqueros y caballería, muestra de la importancia que jugaron estos elementos en las guerras de la época.

Era Asuka

En 602, el Príncipe Kume lideró una expedición a Corea acompañado por 120 a 150 caciques locales, cada uno de los cuales ostentaba el título de *Kuni ni Miyatsuko*. Cada uno de ellos iba acompañado de un ejército personal, dependiendo de las riquezas del feudo. Estas tropas constituyeron lo que sería el prototipo de un ejército samurái siglos después.

Los conflictos bélicos siguieron ocurriendo en China y Corea. En 618 la dinastía Tang tomó el poder en China y se unió con el reino coreano de Silla con el fin de atacar a Paekche. Los japoneses enviaron tres ejércitos expedicionarios (en 661, 662 y 663) para auxiliar al reino de Paekche. Durante estas expediciones sufrieron una de las peores derrotas en su historia antigua, perdiendo 10.000 hombres y cuantiosos barcos y caballos. Japón comenzó a preocuparse por una invasión por parte de la nueva alianza entre Silla y China. En 670 se ordenó censar a la población para reclutar elementos para el ejército. Además se fortificó la costa norte de Kyūshū, se colocaron guardias y se construyeron almenaras en las orillas de las islas Tsushima e Iki.

Los japoneses se olvidaron de la guerra exterior a la muerte del Emperador Tenji en el año 671. En 672 sus dos sucesores se disputaron el trono en la Guerra Jinshin. Después del triunfo del Emperador Tenmu en 684, este ordenó que todos los funcionarios civiles y militares dominaran las artes marciales. Los sucesores del Emperador Tenmu culminaron en el año 702 las reformas militares con el *Código Taihō* (大宝律令 *Taihō-ritsuryō*), mediante el cual se logró un ejército numeroso y estable conforme al sistema chino. Cada *heishi* (soldado) era asignado a un *gundan* (regimiento) durante una parte del año y el resto se dedicaba a tareas agrícolas. Cada soldado estaba equipado con arcos, un carcaj y un par de espadas.

<Izanagi (derecha) e Izanami (izquierda). Pintura de Eitaku Kobayashi.

Establecimiento del sistema imperial

Durante esta época, en el siglo VIII, los gobernadores de Yamato ordenaron que se dejara constancia de los mitos existentes como una forma de legitimarse frente a la población. La más importante de esas leyendas es la referente a la creación de Japón, atribuida a los *kami* Izanagi e Izanami. Según la leyenda, de estos dos habrían nacido los tres *kami* mayores: Amaterasu —diosa del sol y señora de los cielos—, Susanoo —dios de los océanos— y Tsukuyomi —diosa de la oscuridad y de la Luna—. Un día, Amaterasu y Susanoo discutieron, por lo que Susanoo se emborrachó destrozando todo a su paso. Amaterasu se asustó tanto que se escondió en una cueva, negándose a salir, por lo que el mundo fue privado de la luz. Con el objeto de hacerla salir, un *kami* femenino, Ame-no-Uzume, efectuó una danza obscena que fue acompañada por la risa de la miríada de dioses que estaban reunidos en asamblea. Al momento en que Amaterasu preguntó por lo que sucedía, le dijeron que había una *kami* más poderosa, por lo que salió de la cueva y poco a poco se fue acercando a un espejo que pusieron frente a ella. Fue tal su sorpresa de ver su propio reflejo, que quedó deslumbrada unos momentos y fue justo entonces cuando aprovecharon para capturarla, y la luz volvió a iluminar la Tierra, por lo que el espejo formó parte de las Insignias Imperiales de Japón.

El segundo elemento de las tres joyas de la Corona japonesa se describe más adelante en la misma leyenda. Susanoo fue desterrado por los males causados, y mientras vagaba por las tierras de Izumo, escuchó que una serpiente de ocho cabezas, llamada Yamata-no-Orochi, atemorizaba a los pobladores. Susanoo mató a la serpiente emborrachándola con sake y le cortó las cabezas. En la cola se encontró una espada, que decidió dársela a su hermana en señal de paz. Esta espada representa el segundo icono de las insignias imperiales.

La tercera y última insignia es una joya curvada, la cual Amaterasu dio a su nieto Ninigi cuando este fue enviado al mundo terrenal a gobernar. La joya pasó a su vez a su nieto, el Emperador Jinmu, primer emperador japonés. De esta forma, auspiciados en las creencias populares, los gobernadores de Yamato legitimaron el proceso mediante el cual Japón sería gobernado por un sistema imperial, apoyados fuertemente por la creencia *Shintō*.

Era Nara

Con el nacimiento del Estado Unificado de Silla desapareció la amenaza de una invasión coreana de Japón, por lo que la Corte de Nara centró su atención en los *emishi* (蝦夷«bárbaros»), habitantes del norte de Japón con quienes habían tenido numerosos altercados. En 774 estalló una importante revuelta, conocida como la guerra de los Treinta

y Ocho Años, donde los *emishi* utilizaron un sistema de guerra de guerrillas y una espada de hoja curva, que tenía mejor desempeño cuando se montaba, a diferencia de la espada recta del ejército de la Corte de Nara. No fue sino hasta 796, a través de Sakanoue no Tamuramaro, cuando lograron vencerlos finalmente. Sakanoue recibió el título de *Seii Taishōgun* (征夷大将軍«Gran General Apaciguador de los Bárbaros»), expresión que después se utilizaría para designar al líder de los samuráis.

El sistema de alistamiento de campesinos terminó en 792, al reconocer que la principal fuerza militar venía de los caciques y sus soldados y no de los campesinos, que no tenían un entrenamiento y disciplina adecuados para los campos de batalla. Esta medida se reflejó en la proclamación de un edicto que especificaba que todos los *kondei* («hombres fuertes») serían puramente guerreros, no plebeyos. Además, debían pertenecer al mismo linaje de los terratenientes locales. Estos últimos deberían tener a su servicio dos mozos de cuadra.

El samurái en la era Heian

Siglo XI Guerra Gosannen

Hacia 860, se pueden apreciar la mayoría de las características de los samuráis: jinetes a caballo diestros en el uso del arco, además del empleo de espadas de hoja curva. Estos guerreros a caballo gozaban de la total confianza del «Trono del Crisantemo» y se encargaban de la seguridad de las ciudades, así como de sofocar las revueltas que sucediesen.

Durante el siglo IX Japón sufrió un grave declive económico a consecuencia de plagas y diversas hambrunas. A principios del siglo X se produjeron numerosos disturbios, desórdenes y rebeliones debido a la situación que se vivía. El gobierno tomó la decisión de conceder amplios poderes a los gobernadores locales para reclutar tropas y actuar contra las crecientes rebeliones conforme a lo que creyeran conveniente, lo que les dio a dichos gobernadores un enorme poder político. Es durante este periodo que se documenta por primera vez la palabra «samurái», «aquellos que sirven», en un contexto meramente militar.

La primera gran prueba de estabilidad del sistema tuvo lugar en el año 935 con una revuelta protagonizada por Taira no Masakado, descendiente del Príncipe Takamochi, a quien la autoridad imperial había enviado a sofocar los disturbios en Kantō y que recibía el apodo de «El Pacificador». Al principio la corte Heian consideró que el incidente protagonizado por Masakado era tan solo un incidente local, hasta que este llegó a autoproclamarse «nuevo emperador». Debido a lo anterior, se envió un ejército provincial para sofocar su rebelión, muriendo decapitado en 940. A partir de este momento y debido a su origen social, estos líderes guerreros se comienzan a definir como una aristocracia local.

Durante este periodo, los linajes de mayor importancia política fueron los Taira, los Fujiwara y los Minamoto. Minamoto no Yoriyoshi se vio envuelto en un conflicto importante de la época llamado la Guerra Zenkunen o «guerra de los primeros nueve años». Este conflicto duró de 1051 a 1062, siendo la primera guerra que se vivía en el país desde los enfrentamientos contra los *emishi*. El incidente se originó cuando Abe no Yoritoki, descendiente de los *emishi* y miembro del clan Abe, no entregó a la Corte los impuestos recaudados, por lo que Yoriyoshi fue enviado a tratar con él. Yoriyoshi y Yoritoki habían llegado ya a un acuerdo pacífico, pero estalló un conflicto interno en el clan Abe y Yoritoki fue asesinado. Por este motivo se declara la guerra entre Abe no Sadato, hijo de Yoritoki, y los Minamoto. Hasta 1062 Yoriyoshi no pudo vencer a los Abe en la Batalla de Kuriyagawa, llevando la cabeza del rebelde hasta Kioto en señal de triunfo. Minamoto no Yoshiie, hijo de Yoriyoshi, estuvo al lado de su padre durante todo el conflicto, ganando un gran prestigio por sus proezas militares. Esto le valió el apodo de *Hachimantarō* o «el primer hijo nacido de Hachiman, dios de la guerra».

En el año de 1083 estallaría nuevamente un conflicto armado en el que los Minamoto se verían envueltos, ahora en la Guerra Gosannen o «guerra de los últimos tres años», originada por diferencias entre los líderes de los antiguos clanes aliados Minamoto y Kiyowara. Después de una feroz contienda de tres años en que la Corte se negó a auxiliar a los Minamoto, estos lograron, sin embargo, salir finalmente victoriosos. Cuando Yoshiie asistió a Kioto con la finalidad de buscar una recompensa, la Corte se negó y aun le recriminó los impuestos atrasados que debía, con lo que se inicia un claro distanciamiento entre ambos. Mientras tanto, sus rivales, los Taira iban mejorando las relaciones con ellos debido a sus hazañas en el oeste del país. La rivalidad entre los clanes Minamoto y Taira fue aumentando y haciéndose cada vez más evidente. En 1156 tuvo lugar un conflicto entre ambos clanes, cuando Minamoto no Yoshitomo se unió a Taira no Kiyomori contra su padre Minamoto no Tameyoshi y su hermano Tametomo, durante la Rebelión Hōgen. La batalla fue muy breve y al final Tameyoshi fue ejecutado y Tametomo fue castigado con el destierro.

En 1160 se produjo un nuevo enfrentamiento conocido como Rebelión Heiji, donde Yoshitomo se enfrentó con Kiyomori. La victoria del clan Taira fue tan decisiva que los miembros del clan Minamoto huyeron para salvarse. Los Taira los persiguieron y Yoshitomo fue capturado y ejecutado. De los miembros de la rama original de la familia Minamoto, solo quedaron algunos pocos, siendo aniquilados casi por completo. En 1167 Taira Kiyomori recibió del emperador el título de *Daijō Daijin* (Gran Ministro), el cual constituía el rango más alto que podía conceder el emperador, por lo que se convirtió en el gobernante *de facto* del país.

Guerras Genpei

Las Guerras Genpei fueron una serie de guerras civiles protagonizadas nuevamente por los clanes más influyentes de la escena política del país: los Taira y Minamoto. Estas guerras tuvieron lugar entre 1180 y 1185. En 1180, estallaron en el país dos rebeliones independientes y protagonizadas por dos generaciones distintas del clan Minamoto: en Kioto por el veterano Minamoto no Yorimasa y en la Provincia de Izu por el joven Minamoto no Yoritomo. Ambas revueltas fueron sofocadas con relativa facilidad, por un lado obligando a Yoritomo a escapar a Kantō, mientras que Yorimasa fue vencido en la Batalla de Uji, en donde cometió *seppuku* antes de ser capturado.

Después de dos años, durante los cuales ambos bandos protagonizaron escaramuzas menores, los Taira decidieron enfrentarse a Minamoto no Yoshinaka, primo de Yoritomo, en 1512-1514, Yoshinaka venció a los Taira en la Batalla de Kurikara y enfiló su ejército hacia donde se encontraba Yoritomo. Los ejércitos de Yoshinaka y Yoritomo se encontraron finalmente en la Batalla de Uji en 1184. Yoshinaka perdió la batalla y trató de huir, pero fue alcanzado en Awazu, donde fue decapitado. Con esta victoria, la rama principal de los Minamoto enfocaría sus esfuerzos en vencer a sus principales enemigos: los Taira. Yoshitsune encabezó el ejército del clan en nombre de su hermano mayor Yoritomo, quien permaneció en Kamakura. Finalmente, en la Batalla de Dan no Ura los Minamoto se alzaron con la victoria. Yoritomo consideró que su hermano representaba una amenaza y un rival, por lo que sus hombres persiguieron a Yoshitsune hasta que lo vencieron durante la Batalla de Koromogawa en 1189, en donde este último se suicidó.

En 1192 Minamoto no Yoritomo se autoproclamó *shōgun*, título que hasta ese entonces había sido temporal. Con esto se instituyó el *shogunato* como una figura permanente, el cual duraría cerca de 700 años hasta la Restauración Meiji. Con la nueva figura del *shōgun*, el emperador se convertiría en un mero espectador de la situación política y económica del país, mientras que los samuráis serían los gobernadores *de facto*.

Shogunato Kamakura

Después de tan solo tres shogunes del clan Minamoto, el país volvió a vivir una guerra civil. El clan Hōjō había usurpado la regencia a los Minamoto. Por este motivo, en 1219 el Emperador Go-Toba, buscando restablecer el poder imperial que gozaban antes del establecimiento del shogunato, acusó a los Hōjō de proscritos. Las tropas imperiales se movilizaron, dando lugar a la Guerra Jōkyū (1219 - 1221), la cual culminaría con la Tercera batalla de Uji. Durante esta, las tropas imperiales fueron derrotadas y el Emperador Go-Toba exiliado. Con la derrota de Go-Toba se confirmó el gobierno de los samuráis sobre el país.

Invasiones de los mongoles a Japón

Un samurái es atacado por diversos arqueros y explosivos lanzados desde catapultas durante las invasiones de los mongoles a Japón

Después de que Kublai Khan reclamara el título de Emperador de China, decidió invadir Japón con el propósito de someterlo a su dominio. Esta sería la primera vez que los samuráis podrían medirse con las fuerzas de enemigos extranjeros. Por otro lado, estos últimos no sentían ningún tipo de interés en la forma tradicional japonesa de hacer la guerra.

La primera invasión tuvo lugar en 1274, cuando las tropas mongolas desembarcaron en Hataka (actual Fukuoka). Los ruidos de los tambores, campanas y gritos de guerra espantaron a los caballos de los samuráis. Durante esta batalla las tropas japonesas se enfrentaron a una técnica muy distinta en el empleo del arco de la que estaban acostumbrados, ya que los mongoles disparaban a grandes distancias y al mismo tiempo generaban «nubes de flechas», a diferencia de los disparos solitarios y a corta distancia efectuados por los arqueros japoneses. Otra gran diferencia entre ambas formas de combate era el uso de catapultas por parte del ejército mongol. Durante la noche de ese mismo día, una fuerte tormenta infligió graves daños a la flota invasora, por lo que decidieron regresar a Corea para rearmar su ejército. Después de la retirada del ejército enemigo, los japoneses tomaron una serie de medidas preventivas, como la construcción de muros en los puntos vulnerables de la costa, así como la implementación de una guardia.

El segundo intento de invasión tuvo lugar en 1281. Los samuráis efectuaron incursiones a los barcos enemigos desde pequeñas balsas que solo tenían capacidad para transportar a doce guerreros con el afán de evitar el desembarco de tropas en las costas. Después de una semana de enfrentamientos, un emisario imperial fue enviado para pedir a Amaterasu, la diosa del sol, que intercediera por ellos. Un tifón arrasó la flota mongola, que se hundió casi en su totalidad. Este hecho dio origen al mito del *Kamikaze* (神風 *lit. «Viento Divino»*), considerado como una señal de que Japón era el elegido por los dioses y, por lo tanto, estos se encargarían de su seguridady supervivencia. Los pocos sobrevivientes decidieron retirarse y de este modo el país no volvería a enfrentarse a una invasión de grandes proporciones hasta varios siglos después.

Restauración Kenmu

Estatua de Kusunoki Masashige en Tokio, un samurái de suma importancia en las guerras Nanbokuchō

Príncipe Moriyoshi

A principios del siglo XIV, el clan Hōjō se enfrentó a un nuevo intento de restauración imperial, ahora bajo la figura del Emperador Go-Daigo. Cuando los Hōjō se enteraron de esto, enviaron un ejército desde Kamakura, pero el emperador huyó antes de que llegaran, llevándose las insignias imperiales con él. El Emperador Go-Daigo buscó refugio en Kasagi entre monjes guerreros que le dieron la bienvenida y se prepararon para un posible ataque.

Después de intentos de negociación por parte de los Hōjō con el Emperador Go-Daigo para que abdicara y ante la negativa de este, decidieron subir al trono a otro miembro de la familia imperial. Sin embargo, debido a que Go-Daigo se había llevado las insignias

imperiales, no pudieron llevar a cabo la ceremonia. Es en este momento en que la figura de Kusunoki Masashige cobra importancia y renombre, no solo por sus destrezas militares, sino por el apoyo incondicional que brindó al emperador. Este ejemplo a la postre serviría de referencia y modelo para los futuros samuráis. Masashige luchó por el Emperador Go-Daigo desde un *yamashiro* (castillo en la montaña). Aunque su ejército no era muy numeroso, la orografía del lugar le brindaba una defensa extraordinaria. El castillo cayó finalmente en 1331, por lo que Masashige decidió huir para continuar después la lucha. El emperador fue capturado y llevado hasta el cuartel general de los Hōjō ubicado en Kioto y posteriormente sería exiliado a la isla de Oki. Los Hōjō intentaron terminar con el ejército encabezado por Masashige, quien edificó otro castillo en Chihaya aún con mejores defensas que el anterior, por lo que los Hōjō se vieron inmovilizados. La férrea defensa de Masashige motivó a Go-Daigo a regresar nuevamente a la escena en 1333. Al enterarse los Hōjō de su regreso, mandaron en su persecución a uno de sus principales generales, Ashikaga Takauji. Ashikaga pensó en ese momento que sería más beneficioso para él y su clan aliarse con el bando del emperador. Por esta razón, decidió lanzar el ataque de su ejército contra el cuartel general de los Hōjō en Rokuhara.

El golpe recibido por la traición de Ashikaga tuvo graves consecuencias para los regentes, siendo su ejército mermado severamente. El poderío del clan Hōjō se extinguió definitivamente ese mismo año de 1333, cuando un guerrero llamado Nitta Yoshisada se unió a los partidarios imperiales e incrementó sus fuerzas. Nitta y su ejército se dirigieron a Kamakura y vencieron a los Hōjō.

Shogunato Ashikaga

Después de haber ayudado al emperador a volver al trono, Ashikaga Takauji esperaba recibir una cuantiosa recompensa por sus servicios. No obstante, debido a que consideró que lo ofrecido no era suficiente, decidió rebelarse. Los Ashikaga eran descendientes del clan Minamoto, por lo que podían acceder al trono imperial. Por esta razón, el emperador decidió actuar rápidamente y mandó un ejército contra Takauji, siguiéndolo hasta Kyūshū. Takauji no fue vencido y regresó a la escena en 1336. El emperador mandó a Masashige a enfrentar las tropas rebeldes en Minatogawa (hoy Kobe), resultando en una decisiva victoria para Takauji. Ante esta situación, Masashige decidió cometer *seppuku*. En este momento el *shōgun* nombró a su propio emperador, por lo que durante los siguientes cincuenta años existirían dos cortes imperiales: la Corte del Sur en Yoshino y la Corte del Norte en Kioto. Este conflicto se conocería como *Nanbokuchō* (南北朝 literalmente, «Cortes del Sur y del Norte»).

El Kinkakuji o «Pabellón dorado» es todo un símbolo en la ciudad de Kioto. Fue construido por el shōgun Ashikaga Yoshimitsu en 1397

No fue sino hasta 1392 y gracias a las habilidades diplomáticas de uno de los mayores gobernantes de la historia de Japón, el *shōgun* Ashikaga Yoshimitsu, que ambos linajes se reconciliaron. Yoshimitsu fue además un gran impulsor de las artes. Esto se vio reflejado en el *Kinkaku-ji* (金閣寺 *Templo del Pabellón Dorado*), el cual ordenó construir durante su mandato.

Periodo Sengoku

Después de un breve periodo de relativa estabilidad, se creó un vacío político durante el shogunato de Ashikaga Yoshimasa, nieto del célebre Ashikaga Yoshimitsu. Yoshimasa solía dedicar todo su tiempo a cuestiones artísticas y culturales, por lo que desatendió completamente la situación económica y política del país. Debido a esto, terratenientes oportunistas comenzaron una lucha interna por poder y tierras, tomando para sí mismos el título de *daimyō* (大名 lit. «grandes apellidos»). Este periodo de la historia de Japón, comprendido entre 1467 y 1568, es conocido como período Sengoku (戦国時代, *Sengoku jidai*) o «periodo de estados en guerra». Es precisamente bajo este clima de inestabilidad y conflictos armados, en que los samuráis tienen su mayor participación.

Entre las figuras más importantes de este periodo tenemos a Takeda Shingen y Uesugi Kenshin, cuya legendaria rivalidad ha servido de inspiración en diversas obras literarias. Los ejércitos de Shingen y Kenshin se enfrentaron en las conocidas Batallas de Kawanakajima. Aunque algunas de ellas fueron meras escaramuzas, la Cuarta Batalla de Kawanakajima tuvo gran importancia.

Con esta lucha interna desmedida con el afán de obtener más poder y tierras, era solo cuestión de tiempo que algún poderoso *daimyō* intentara llegar hasta Kioto para buscar derrocar al *shōgun*, lo que sucedió en 1560. Imagawa Yoshimoto marchó hacia la capital, acompañado de un gran ejército con la finalidad de derrocar al entonces dirigente. Sin embargo, no contaba con enfrentarse con las tropas de Oda Nobunaga, un *daimyō* secundario a quien superaba en una proporción de doce a uno en el número de soldados. Yoshimoto, confiado de su poder militar, solía celebrar la victoria incluso antes de terminar la batalla. Oda Nobunaga logró atacarlo desprevenido durante una de sus famosas celebraciones en la Batalla de Okehazama. Cuando Yoshitomo salió de su tienda debido al escándalo que había, fue sorprendido y asesinado en ese mismo lugar. Nobunaga pasó entonces de un personaje secundario a una figura prominente del periodo. En 1568 Nobunaga marchó hacia Kioto y destituyó al *shōgun*. Este hecho marcó el inicio de lo que se conoce como período Azuchi-Momoyama.

Periodo Azuchi-Momoyama

Oda Nobunaga fue famoso por introducir y entrenar soldados *ashigaru* (足軽 *pies ligeros*) en el uso de arcabuces. Este hecho cambiaría radicalmente la forma en que se hacía la guerra en Japón. La batalla más representativa es la Batalla de Nagashino, en la que las fuerzas de Oda vencieron la legendaria y temida caballería del clan Takeda mediante el uso de armas de fuego. A partir de este momento su empleo se volvió típico en el campo de batalla y fue considerado como un factor vital para obtener la victoria.

Nobunaga estaba muy cerca de unificar el país, pero en 1582 fue traicionado por uno de sus principales generales, Akechi Mitsuhide, y obligado a cometer *seppuku* en el templo Honnō. Este suceso es conocido como el «Incidente de Honnō-ji». Toyotomi Hideyoshi, otro de los principales generales de Nobunaga, vengó la muerte de su señor venciendo a Mitsuhide durante la Batalla de Yamasaki, levantándose con la autoridad del fallecido Nobunaga. Después de la Batalla de Shizugatake, Toyotomi continuó con la tarea de unificar el país. Sin embargo, debido a su origen humilde, nunca pudo ser nombrado con el título de *shōgun*.

Se define la figura del samurái

Es Hideyoshi quien define finalmente la figura del samurái, ya que ordena y define los lineamientos para el adiestramiento, disciplina y especialización de los soldados del país. Los soldados *ashigaru* fueron capacitados tanto en el uso de la naginata como del arcabuz. Un edicto proclamado en 1588, conocido como «cacería de espadas», buscaba separar formalmente a los soldados y samuráis de los campesinos, por lo que se les confiscan sus armas. Otro edicto de 1591 termina de separar y distinguir entre las clases sociales de los samuráis y de los campesinos. A diferencia del tipo de reclutamiento histórico realizado en el pasado, donde los campesinos tomaban las armas por algunos periodos del año y el resto lo dedicaban a sus labores en el campo, se enfatiza la especialización de los miembros del ejército.

Representación de la Batalla de Nagashino, un parte aguas en la forma de hacer la guerra en Japón.

Invasiones de Hideyoshi a Corea

Hideyoshi, ya como figura principal del país, convocó a los principales *daimyō* a dos invasiones a Corea. La primera invasión comenzó en 1592 y tan solo veinte días después del desembarco de las tropas japonesas en las costas coreanas, ya habían tomado Seúl. Corea solicitó apoyo a la dinastía Ming, los gobernadores de China, a lo que estos respondieron enviando un numeroso ejército. Los samuráis se enfrentaron entonces a condiciones adversas y se encontraron con una fiera resistencia tanto de civiles como de irregulares, entre los que se encontraban monjes

guerreros budistas, campesinos e incluso mujeres. Después de diversas derrotas en tierra y agua, Hideyoshi decide retirar a sus tropas.

Japón durante el período Azuchi-Momoyama.

No obstante, el primer fracaso, Hideyoshi convocó a una segunda invasión en el año de 1598. En esta campaña encontró una mayor resistencia que la primera ocasión. Hideyoshi falleció mientras las tropas se encontraban en Corea. Estas, al enterarse de la noticia, deciden regresar de inmediato a Japón, abandonando definitivamente la idea de conquistar aquella nación.

Shogunato Tokugawa

Antes de morir, Hideyoshi había nombrado el «Consejo de los Cinco Regentes» con la finalidad de que ellos gobernaran a su muerte y hasta que su hijo Hideyori tuviera la edad suficiente para hacerse cargo del país. Tokugawa Ieyasu había servido primero bajo las órdenes de Oda Nobunaga y después bajo las órdenes del mismo Hideyoshi. Además, había sido nombrado como uno de los «cinco regentes». Este personaje comenzó a disputar el gobierno para sí, lo que culminó en la Batalla de Sekigahara. En este suceso, Tokugawa y su «Ejército del Este» salieron victoriosos. Tokugawa era descendiente del clan Minamoto, por lo que fue nombrado como *shōgun* en el año 1603, por parte del Emperador Go-Yōzei.

Asedio de Osaka

La última amenaza real para el gobierno de Ieyasu era la figura de Toyotomi Hideyori, quien ahora era un joven *daimyō* que ocupaba el Castillo de Osaka. Muchos samuráis que se oponían a Ieyasu se unieron en torno a Hideyori alegando que él era el legítimo gobernador del país. Ieyasu le ordenó que abandonara el castillo, por lo que comenzó a reclutar simpatizantes. Los Tokugawa, bajo el liderazgo del *Ōgosho* (大御所 *shōgun enclaustrado*) Ieyasu y del *shōgun* Hidetada dirigieron un numeroso ejército al castillo en lo que se conoce como «La Campaña de Invierno de Osaka». El asedio empezó el 19 de noviembre, cuando Ieyasu guio tres mil hombres a través del río Kizu, destruyendo el fuerte que estaba allí. Una semana después, atacó el pueblo de Imafuku con 1500 hombres, contra una fuerza de defensa de 600. Con la ayuda de una escuadra equipada con arcabuces, las fuerzas shogunales consiguieron otra victoria. Otros pequeños fuertes y pueblos fueron atacados antes que el asedio al mismo castillo de Osaka comenzase el 4 de diciembre.

El Sanada-maru era un enclave defendido por Sanada Yukimura y 7000 hombres, alineados con los Toyotomi. Los ejércitos del *shōgun* fueron repetidamente repelidos, y Sanada y sus hombres lanzaron un gran número de ataques contra las líneas de asedio, rompiéndolas tres veces. Ieyasu entonces recurrió a la artillería, llevando 300 cañones, junto con otros hombres para excavar bajo las murallas. El 22 de enero, el asedio de invierno terminó. Toyotomi Hideyori hizo un llamado para prevenir una rebelión y accedió a que se rellenara el foso del castillo y se derrumbaran las murallas exteriores.

Después de que Hideyori comenzó a cavar de nuevo el foso del castillo, el castillo fue asediado, en lo que se conoce como «Asedio de Verano de Osaka». Finalmente, después de la decisiva Batalla de Tennōji de 1615, el castillo cayó bajo el ejército de los Tokugawa y los defensores fueron asesinados, incluyendo a Sanada Yukimura, Hideyori, su madre Yodogimi y Kinimatsu, el hijo de Hideyori de tan solo ocho años. La esposa de Hideyori, Senhime (nieta de Ieyasu), fue devuelta con su familia a salvo. Con los Toyotomi finalmente exterminados, ya no existían amenazas para

la dominación de los Tokugawa de Japón. Fue precisamente esta batalla la última en la que Ieyasu participaría activamente.

Tokugawa Ieyasu, fundador del shogunato Tokugawa

Medidas contra los samuráis

Desde el momento en que Ieyasu estableció el shogunato Tokugawa, inició un proceso para quitar el estatus social y legal a la clase samurái. Del mismo modo, estableció la clase social de los soldados *ashigaru* como un rango menor a la de los samuráis. Durante este periodo la mayoría de los samuráis perdieron la posesión directa de las tierras y se les plantearon dos opciones: dejar las armas y convertirse en campesinos o trasladarse a la ciudad principal de su feudo y convertirse en sirvientes a sueldo del *daimyō*. Solo algunos pocos samuráis permanecieron en las provincias exteriores del norte como vasallos directos del *shōgun*. Estos samuráis fueron conocidos como «los 5000 *hatamoto*».

En el año de 1650, el shogunato expidió una ley con la cual se prohibían los duelos entre los samuráis. En 1690 se prohibió formalmente la práctica de las diferentes artes marciales. En esta época, la destreza y la formación en el uso del arco, la lanza, la espada y el combate cuerpo a cuerpo sufrieron un gran declive.

Con las medidas tomadas por el gobierno, muchos samuráis se dedicaron al campo y a fabricar artesanías. Algunos se convirtieron en *rōnin* (浪人 lit. «hombre ola»), es decir, samurái sin señor. Muchos otros se embarcaron en el tráfico, contrabando y robo de mercancías en los puertos y en alta mar, lo cual también terminó en el año de 1639 con el edicto de «Fronteras Cerradas». Mediante este edicto se buscaba controlar y evitar la influencia de los extranjeros, sobre todo de misioneros católicos, considerados por el gobierno como «subversivos».

Samurái del periodo Edo con armadura completa. Destaca su arma, un *kanabō*

Las quejas hacia la figura de los samuráis durante este periodo fueron frecuentes, tal y como evidencia la siguiente cita de Ogyu Sorai (1666-1728):

Se pasean por la ciudad con ese aspecto amenazador y se van abriendo paso a empujones. Con su fuerza, reprimen a la gente y crean el desorden en la sociedad [...] Simplemente estudian historias de guerra y métodos de combate. Tal vez crean que el mundo del guerrero solo supone hacer alarde de unas destrezas profesionales.

Ogyu Sorai

Otra de las críticas al carácter samurái es la descrita por Murata Seifu (1746-1811):

[...] la espada colgada en el cinturón es lo único que les recuerda a los samuráis que lo son.

Murata Seifu

La restauración Meiji

La apertura comercial obligatoria que sufrió Japón después de que apareciese el Comodoro Perry en la bahía de Edo en el año 1853 trastocó la situación política del país. Diversos grupos nacionalistas comenzaron a presionar al gobierno con el afán de mantener fuera de las fronteras a los extranjeros. El eslogan *Sonnō jōi* (尊王攘夷 «Reverenciar al Emperador, Expulsar a los Bárbaros») se convirtió en un movimiento político para derrocar el shogunato Tokugawa bajo el pretexto de cobrar venganza por la «tibieza» con que había respondido ante la «amenaza extranjera». Por primera vez en muchos siglos, el emperador de Japón, bajo la figura del Emperador Kōmei, tomó un papel protagónico en la política nacional, uniéndose a él diversos grupos de samuráis relegados de las esferas políticas. La presión dentro del país llevó al *shōgun* a tomar la decisión de romper las relaciones con los extranjeros. Esto provocó que diversos comerciantes provenientes de países europeos fueran asesinados y consecuentemente se desencadenaron una serie de hostilidades, como el bombardeo de Shimonoseki.

La muerte tanto del emperador como del *shōgun* fueron prácticamente simultáneas. El sucesor del difunto *shōgun* Tokugawa Iemochi, Tokugawa Yoshinobu, tomó posesión a mediados de 1866. Mientras tanto, Mutsuhito, el segundo hijo del Emperador Kōmei, fallecido en 1867, se convirtió en el nuevo Emperador Meiji. Yoshinobu trató en vano de hacer los ajustes necesarios para evitar un claro enfrentamiento con las fuerzas proimperialistas, que contaban con los clanes de Chōsu y Satsuma como líderes. Sin embargo, al aumentar la posibilidad de un conflicto interno, decidió renunciar en 1868. Con esto terminó el *bakufu* o shogunato Tokugawa.

Tokugawa Yoshinobu, el último shōgun, en uniforme militar francés, c.1867

Fuerzas que pretendían restablecer la figura del *shōgun* se levantaron en armas, por lo que una guerra civil conocida como Guerra Boshin tuvo lugar entre 1868 y 1869. Nuevamente, tanto samuráis y *rōnin* hicieron su aparición en uno y otro bando, hasta que finalmente las fuerzas proimperialistas se levantaron con la victoria. Ya con la guerra ganada, el Emperador Meiji comenzó a modernizar el país. Se abrió nuevamente el comercio con el exterior, se compraron armamento, barcos y se copió la organización del ejército de las potencias europeas. Se abolieron los privilegios de la clase samurái, por lo que los nacionalistas, que en un principio habían apoyado la figura del emperador, así como la filosofía del *Sonnō jōi*, se sintieron traicionados.

El último samurái

Los cambios tan abruptos y masivos en la cultura japonesa, como en el caso de la vestimenta, les resultaba a los samuráis como una traición del *jōi*, parte del *Sonnō jōi*, que había servido para justificar la expulsión del shogunato Tokugawa. Saigō Takamori, uno de los líderes más ancianos en el Gobierno Meiji, estaba particularmente preocupado por la creciente corrupción política. Después de una serie de diferencias con el gobierno, renunció a su cargo y se retiró al dominio de Satsuma. Ahí estableció academias donde todos los estudiantes tomaban un entrenamiento e instrucción en tácticas de guerra. Las noticias acerca de las academias de Saigō fueron recibidas con gran preocupación en Tokio. El gobierno acababa de hacer frente a algunas pequeñas pero violentas revueltas de samuráis en Kyūshū, y el número de partidarios con que contaba en la región de Satsuma resultaba alarmante.

El 12 de febrero de 1877, Saigō se reunió con sus terratenientes Kirino Toshiaki y Shinohara Kunimoto y anunció su intención de marchar a Tokio para entrevistarse con el gobierno. Sus tropas comenzaron a avanzar, y para el 14 de febrero la avanzada arribó a la prefectura de Kumamoto. El General Tani Tateki, comandante del Castillo Kumamoto, contaba con 3.800 soldados y 600 policías a su disposición. Ya que muchos de sus hombres eran de Kyūshū y muchos a su vez originarios de Kagoshima (pueblo natal de Saigō), decidió no arriesgarse a deserciones o traiciones y permaneció a la defensiva.

Saigō Takamori (sentado, con uniforme occidental), rodeado de sus oficiales. Artículo en el periódico «Le Monde Illustré», 1877

El 19 de febrero a las 13:15 horas se hicieron los primeros disparos por parte de los defensores del castillo, al momento en que unidades de Satsuma intentaban forzar la entrada al mismo. El 22 de febrero, la armada principal de Satsuma arribó y atacó el Castillo Kumamoto en un movimiento de pinzas. La batalla continuó hasta la noche y las fuerzas imperiales que habían salido a su encuentro se retiraron. Aun con el triunfo, el ejército de Satsuma no pudo tomar el castillo y se dieron cuenta de que los conscriptos que integraban las fuerzas imperiales no eran tan ineficientes como habían supuesto en un principio. Después de dos días de infructuoso ataque, las fuerzas de Satsuma cavaron alrededor del castillo y trataron de asediarlo. Durante el asedio, muchos de los exsamuráis de Kumamoto desertaron hacia el bando de Saigō, aumentando sus fuerzas alrededor de los 20.000 hombres. Mientras tanto, el 9 de marzo, Saigō, Kirino y Shinohara fueron despojados de sus cargos y títulos oficiales desde Tokio. No obstante, Saigō argumentaba que no era un traidor, sino que solo buscaba quitarle al emperador las malas influencias de consejeros equivocados y corruptos.

Estatua de Saigō Takamori en el Parque Ueno, Tokio

El principal contingente de la Armada Imperial, bajo las órdenes del General Kuroda Kiyotaka y con la asistencia del General Yamakawa Hiroshi, arribó a Kumamoto en auxilio de los ocupantes del castillo el 12 de abril. Esto hizo que las tropas de Satsuma, que ahora estaban en completa desventaja numérica, huyeran. Después de una constante persecución, Saigō y sus samuráis restantes fueron empujados de vuelta a Kagoshima, donde se llevaría a cabo la batalla final: la Batalla de Shiroyama. Las tropas de la Ejército Imperial comandadas por el General Yamagata Aritomo y los marines comandados por el Almirante Kawamura Sumiyoshi sobrepasaban las fuerzas de Saigō sesenta a uno. Las tropas imperiales pasaron siete días construyendo y elaborando sistemas de presas, muros y obstáculos para prevenir que se escaparan. Cinco barcos de guerra se unieron al poder de la artillería de Yamagata y redujeron las posiciones de los rebeldes. Después de que Saigō rechazó una carta solicitando su rendición, Yamagata ordenó un ataque frontal el 24 de septiembre de 1877. Para las 6 de la mañana, solo 40 rebeldes estaban aún con vida y Saigō estaba herido de muerte. Sus seguidores aseguran que uno de ellos, Beppu Shinsuke actuó como *kaishakunin* y ayudó a Saigō a cometer *seppuku* antes de que pudiera ser capturado. Después de la muerte de Saigō, Beppu y el último samurái en pie alzaron sus espadas y se dirigieron cuesta abajo hacia las posiciones imperiales, hasta que cayó

el último de ellos por los disparos de las ametralladoras Gatling. Con estas muertes, la rebelión Satsuma llegó a su final.

Representación de la Batalla de Shiroyama

Saigō Takamori fue etiquetado como «héroe trágico» por la gente el 22 de febrero de 1889 y el Emperador Meiji perdonó a Saigō *post mórtem* en 1891. Actualmente es considerado por algunos historiadores como el verdadero último samurái.

Estructura

Los vínculos familiares, así como la lealtad de vasallos hacia el *daimyō* eran sumamente fuertes, y eran estos factores los que regían sobre la estructura de un ejército samurái. Cualquiera que naciera en una casa de guerreros era entrenado desde su niñez con el fin de convertirlo en un digno representante de sus antepasados. Por otro lado, las alianzas entre clanes representaron los vínculos más débiles y a lo largo de la historia se repitieron episodios donde un clan traicionó a su «aliado» al momento mismo de la batalla.

Hasta mediados del siglo XVI, la organización común de un ejército samurái fue casi la misma: al término de las campañas, el ejército se disolvía y la gran mayoría de los *ashigaru* y algunos samuráis regresaban a sus labores del campo. No fue sino hasta el periodo Sengoku en que algunos *daimyō* con suficientes recursos mantuvieron un ejército estable y buscaron un grado de especialización en el ejército, incluyendo la infantería.

La estructura jerárquica dependía de factores como el nacimiento, el vasallaje vitalicio y aspectos sociales y militares. En el vértice de la pirámide estaban los *daimyō* y a su lado sus parientes cercanos y familia; seguían los criados vitalicios de la familia, los cuales servían a su señor por muchos años; el siguiente escalón lo constituían los vasallos, ya fuera que se hubieran unido a su servicio o fueran obligados después de la derrota de sus antiguos señores. Los *ashigaru* del periodo Sengoku estaban en el último escalón y estaban divididos en tres secciones según el arma que manejaran, ya fueran arcabuces, lanzas o arcos. Había también *ashigaru* dedicados a servir a los distintos samuráis, otros eran portaestandartes y algunos otros estaban asignados a tambores.

Reclutamiento

Durante gran parte del periodo Sengoku, se esperaba que todo samurái estuviese listo para presentarse en el campo de batalla con sus respectivas armas, armadura y caballo al momento de existir algún conflicto. Además, se deseaba que cada uno proporcionara tropas al servicio de su señor acorde con la riqueza del feudo al que pertenecieran. De este modo el reclutamiento de las tropas necesarias recaía en los samuráis. Estos últimos llevaban consigo a otros samuráis o a jornaleros que dejaban sus tierras para convertirse en *ashigaru*.

Cuando había que reunir al ejército, se les notificaba la fecha y el lugar en que se pasaría revista. Cada *ashigaru* reunía sus armas y armadura a la espera de que sonara el *horagai* (trompeta de concha), el tambor o campanas, los cuales indicarían la hora de partir. Al llegar al punto acordado, el samurái les pasaba revista. Desde ese punto marcharían juntos para presentarse en el castillo y unirse al resto del ejército.

Castillo japonés

Un aspecto de vital importancia a lo largo de la historia de los samuráis fueron los castillos. Las primeras fortificaciones en Japón eran difícilmente lo que la gente asocia con «castillos», ya que eran elaboradas casi exclusivamente con madera. Se apoyaban mucho más en las defensas naturales y la topografía del lugar (como ríos, lagunas, etc.) que cualquier elemento creado por el hombre, y se prefería colocarlos en la cima de las montañas.

Este tipo de construcciones, conocidas como *kōgoishi* y *chiyashi*, no se construían pensando a largo plazo, por lo que los nativos del archipiélago construían estas fortificaciones y eran abandonadas posteriormente.

Los habitantes de Yamato comenzaron a construir ciudades al inicio del siglo VII, expandiendo el complejo del palacio, rodeado a los cuatro lados por murallas y unas puertas impresionantes. Fortificaciones de madera se construyeron a lo largo del país para defender el territorio de los *emishi*, los *ainu* y otros grupos. A diferencia de sus predecesores, estas construcciones eran relativamente más duraderas y eran construidas durante tiempos de paz.

Hacia finales del periodo Heian el nacimiento de la clase samurái influyó drásticamente en la construcción de los castillos. Esto se debió a que ya no solo se planeaba su posición con la idea de defender el territorio nacional de ataques externos, sino a que, desde ese momento, los distintos clanes tuvieron que cuidarse unos de otros. El comienzo de la forma y estilo de lo que hoy se consideran estereotipos «clásicos» de los castillos japoneses surgieron en esta época. Los llamados *jōkamachi* (城下町 lit. «pueblo bajo castillo») también aparecieron, crecieron y se desarrollaron. A pesar de los avances en cuanto a construcción, la mayoría de los castillos de la época permanecieron con la misma forma de las fortificaciones de madera de siglos atrás, solo que más largos y un poco más complejos. Del mismo modo se buscó ubicarlos en lo alto de las montañas, por lo que este tipo de castillos es conocido como *yamashiro* (山城«castillo de montaña»). No fue sino hasta los últimos 30 años de este periodo de guerra donde cambios drásticos se desarrollarían.

Reproducción del Castillo Azuchi de Oda Nobunaga

A diferencia de Europa, donde la difusión del uso de los cañones terminó con la era de los castillos, en Japón, la introducción de las armas de fuego, irónicamente, fue un aliciente para su mejora y desarrollo. El Castillo Azuchi, cuya construcción finalizó en 1576 fue el primer ejemplo del nuevo tipo de castillos. Estas nuevas edificaciones eran construidas más grandes y situadas sobre una gran base de piedra conocida como *musha-gaeshi* (武者返し). Gracias a estas bases los castillos resistían de mejor forma los terremotos habituales de Japón. También se diseñaron con un arreglo concéntrico y además contaban con una torre alta central. Adicionalmente, los castillos se comenzaron a construir en lugares planos en lugar de montañas densamente forestadas. Fue tal la importancia de estos nuevos castillos, que tanto el Castillo Fushimi-Momoyama de Hideyoshi, como el castillo Azuchi de Nobunaga brindaron su nombre a este corto periodo —el período Azuchi-Momoyama—, durante el cual, este tipo de castillos para uso militar floreció.

Castillo Fushimi-Momoyama construido por Toyotomi Hideyoshi

Cuando se utilizaban armas de asedio en Japón, eran más frecuentemente ver trabucos o catapultas de estilo chino y eran utilizadas casi exclusivamente como armas antipersonales. No existen registros de que se fijara la meta de destruir las murallas, y de hecho era visto como «más honorable» y más ventajoso tácticamente que el defensor saliera del castillo a librar la batalla. Cuando las batallas no se resolvían de esta forma, los esfuerzos se resumían en evitar que el castillo recibiera provisiones. Esto podía durar años, lo que involucraba rodear el castillo con una fuerza

lo suficientemente grande hasta que se obtuviera la rendición. Un ejemplo de esto fue el asedio que Nobunaga hizo al castillo custodiado por los *Ikko Ikki*, una clase de monjes guerreros que soportaron nada menos que once años el constante ataque.

El Castillo Azuchi fue destruido diez años después de la culminación de su construcción, pero comenzó un nuevo periodo en la forma de construir castillos. Entre los castillos construidos en los años subsecuentes estaba el Castillo Osaka de Hideyoshi, terminado en 1583. Este incorporó las nuevas características y filosofía de construcción del Castillo Azuchi, aunque más grande, mejor colocado y más resistente.

Algunas familias poderosas no solo controlaban un castillo, sino una serie de castillos, donde el principal era llamado *honjō* y los castillos satélites*shijō*. Aunque los *shijō* generalmente eran castillos en toda la extensión de la palabra, frecuentemente eran construcciones de madera o tierra. Usualmente, faros de fuego, tambores *taiko* o conchas marinas eran utilizadas para establecer comunicaciones entre los castillos a grandes distancias. El Castillo Odawara de la familia Hōjō y su red de satélites era uno de los más poderosos ejemplos del sistema *honjō-shijō;* los Hōjō controlaban tanta tierra, que una jerarquía de sub-satélites tuvo que ser creada.

Castillo Matsumoto en la Prefectura de Nagano, un Tesoro Nacional de Japón

Los castillos del periodo Edo se convirtieron en lujosas residencias de los *daimyō* y sus familias. También sirvieron para protegerlos en contra de las insurgencias internas o levantamientos de los aldeanos. Para contrarrestar el poderío de los *daimyō*, el shogunato Tokugawa decretó una serie de regulaciones limitando el número de castillos a uno por *han*, con pocas excepciones, con lo cual se detuvo su construcción. A lo largo de la historia muchos castillos serían destruidos, ya fuera como parte de la Restauración Meiji o durante los bombardeos de la Segunda Guerra Mundial. En realidad, muy pocos de los castillos japoneses actuales son los originales y predominan los castillos reconstruidos con acero y hormigón en tiempos modernos.

Cuando el shogunato Tokugawa promulgó el edicto de *sankin kotai* o «Presencia Alterna», se estipuló que las mujeres e hijos de cada *daimyō* debían de permanecer en los *yashiki* (屋敷 *casa solariega*). Estas últimas estaban ubicadas en los alrededores del Castillo Edo, y su cercanía estaba regida por el rango de cada familia; los de mayor rango y confianza se encontraban más próximos al castillo. Este sistema de *yashiki* pronto fue adoptado por los propios *daimyō* en su respectiva provincia, bajo el mismo sistema.

Armaduras e indumentaria

Armadura

Armadura samurái exhibida en el Museo de Arte Asiático en San Francisco.

Las primeras armaduras, encontradas mediante excavaciones en los *kofun*, recibieron nombre de *tankō* (鍛鋼).Eran fabricadas en hierro macizo, las planchas de blindaje se sujetaban unas a otras con correas de cuero y estaban específicamente diseñadas para ser usadas de pie. Para proteger la parte baja del cuerpo, los guerreros llevaban una falda acampanada llamada *kusazuri*. Los hombros y antebrazos se cubrían con planchas curvas que llegaban hasta el codo. Desde esos tiempos, la superficie de metal se cubría de laca laminar para protegerla del clima, tal y como se seguiría aplicando a los modelos posteriores. La característica particular del casco era que parte de adelante tenía forma de visera, además de dientes de hierro en la parte superior cuyo objeto era sujetar plumas de faisán. Posteriormente se diseñó un tipo de armadura laminar, la cual se conoce con el nombre de *keikō* (携行), de

la cual a su vez se desprendió el estilo *yoroi* (鎧), que es la armadura clásica samurái. Debido a que si la armadura era hecha completamente de hierro tenía un peso considerable, solo se empleaban piezas de ese metal en las zonas donde se requería de más protección y en el resto de la armadura se alternaban piezas de hierro con cuero. En promedio, una *yoroi* tenía un peso aproximado de 30 kilogramos y proporcionaba una buena protección.

La armadura que cubría el cuerpo era llamada *do* y constituía la base de esta indumentaria defensiva. Con los siglos se marcó una tendencia a reemplazar la *yoroi* por una armadura llamada *do-maru*. Esta última surgió como la evolución de la armadura de los soldados de infantería, mucho más sencilla y resultando más cómoda a la hora de la lucha sobre el terreno. La armadura desarrollada en el siglo XVI es conocida como *tōsei gusoku* (当世具足) o «armadura moderna». Su rasgo característico es que le fueron añadidas protecciones para la cara, el muslo y un *sashimono*, el cual era un pequeño estandarte en la espalda.

Indumentaria. En el campo de batalla

El *kabuto* y las *menpō* (máscaras) eran elementos de suma importancia en la armadura japonesa.

Debajo de la armadura o de su propia vestimenta, la ropa interior que utilizaban los samuráis era conocida como *fundoshi* (褌), el cual era una especie de taparrabos hecho a base de lino o algodón. En el campo de batalla, los samuráis utilizaban unos calcetines conocidos como *tabi*, unas sandalias de tiras llamadas *waraji* o *zori* y, en algunas ocasiones, un par de geta (unos zapatos parecidos a los zuecos). La primera sección que se ponían eran las *Suneate* (脛当て) o espinilleras, además de unas *haidate* o protecciones en los muslos. Estas últimas se volvieron famosas hasta el periodo Sengoku, cuando los *kusazuri* (protecciones para el antemuslo) se redujeron. Se usaban además unos guantes denominados *yugake,* junto con los *kote* (小手 mangas), para proteger brazos y manos. Un *uwaobi* (上帯) —o cinturón exterior— mantenía todo el conjunto de ropa y armadura unido. Para proteger su cuello se utilizaba un *nodowa*. Además se colocaba un *hachimaki* (鉢巻き) alrededor de la cabeza para recibir el peso del *kabuto* (兜 casco).

Algunos samuráis acostumbraron utilizar algún tipo de máscaras para proteger el rostro, las cuales eran conocidas como *hoate*. Estas podían ser completas o media máscara que protegía hasta debajo de los ojos, y podían o no incluir una pieza para la nariz. Los samuráis de alto rango solían portar también un *jinbaori* (陣羽織 guardapolvos) que se colocaba sobre la armadura. Estos no se solían usar en combate, pero sí dentro del campamento para dar un toque ceremonial a la reunión, así como para reflejar la importancia del personaje que la portaba.

Ropa normal

La evolución final de la armadura tuvo lugar durante el periodo Edo cuando cesaron las guerras por lo que las armaduras se convirtieron entonces en lujosos regalos y solo se utilizaban en los castillos. La vestimenta típica era el *hakama* y el *kimono*, mientras que para ocasiones de mayor formalidad utilizaban una chaqueta sobre el *hakama* llamado *kataginu*, los cuales combinados se conocían como *kamishimo*.

Ante situaciones de suma importancia, como por ejemplo, en una entrevista con el *shōgun*, se esperaría que un *daimyō* vistiera un *nagabakama*, unos pantalones sumamente largos que arrastraban por el suelo.

<u>Armas</u>

De hoja cortante

El *nihontō*, conocido más comúnmente en occidente como *katana*, es el arma más estrechamente relacionada con el samurái e incluso se le llegó a considerar durante el periodo Edo como «el alma del samurái». Un samurái nunca abandonaba su espada, aun en tiempos de paz. El mejor regalo que podía recibir un samurái de parte de su *daimyō* era una espada forjada por un célebre maestro. No obstante, cabe resaltar que, durante la mayor parte de la historia japonesa, las principales armas fueron el arco y la lanza. No fue sino hasta que terminaron las guerras que la espada adquirió la fama que tiene actualmente.

Las primeras espadas utilizadas por soldados yamato eran rectas, algunas con empuñadura en forma de bulbo y eran conocidas como «espada con cabeza de mazo». Algunas otras, como las llamadas «espadas coreanas», tenían empuñadura en forma de argolla terminando con el aspecto de la silueta de algún animal. Estas armas medían 90 centímetros en promedio.

La tachi fue la clásica espada samurái y colgaba con la hoja hacia abajo. Este tipo de espada tenía que ser empuñada con ambas manos, por lo que se tenía que dejar el arco para utilizarla. Más tarde se logró desarrollar la *katana*, la cual, junto con el *wakizashi*, eran conocidas como *daishō* (大小 lit. «grande y pequeña»).Cuando un samurái portaba su armadura completa, la *katana* colgaba con la hoja hacia abajo y el *wakizashi* era a veces reemplazado por un *tantō*, el cual llegó a ser considerado como una de las armas más importantes en el campo de batalla. Se decía que una buena espada debía ser capaz de dos cosas: cortar siete cuerpos apilados uno encima del otro y estar lo suficientemente afilada como para que al sumergirla en el agua pudiera cortar un nenúfar que flotara en la superficie.

Fotografía de tres samuráis con diversas armas, el de la izquierda un yumi, el del centro una espada y el de la derecha porta una *yari*

La fuerza impresionante de la *katana* se debía a su curvatura, que hacía posible que el corte producido pudiera incluso seccionar el hueso del oponente. Ya que se la debía de empuñar con ambas manos, el portador de la espada se tenía que colocar en ángulo recto con respecto al enemigo. Los samuráis no utilizaban ningún escudo para su protección, dado que la *katana* era un arma defensiva y ofensiva al mismo tiempo. Debido a su gran resistencia, podía golpear el arma del oponente para desviar el ataque y acto seguido asestar un golpe mortal. Debido a todas estas características, no es exageración que muchos historiadores afirmen que la *katana* es muy superior a las espadas diseñadas por otras culturas.

Otro tipo de espada desarrollada fue la *nodachi*, conocida como «espada de campaña». Esta contaba con una hoja extra larga y apareció a comienzos del siglo XVI. Existen escasos registros de que esta arma fuera usada efectivamente en el campo de batalla, ya que, debido a su gran peso, el portador debía de tener una gran fuerza física para esgrimirla de pie, más aún si se portaba mientras se cabalgaba. La mayoría de los registros documentan que este tipo de espadas fueron creadas con la finalidad de servir como ofrendas a santuarios y templos.

Representación de Ishi-jo, esposa de Oboshi Yoshio, uno de los 47 rōnin portando un *naginata*

La *naginata* (un tipo de archa) es el arma más citada en las crónicas samurái. Constaba de una hoja curva montada sobre un mango de madera y su aspecto de asemejaba al de las alabardas chinas. La *naginata* era un arma sumamente versátil, ya que con ella se podía golpear, apuñalar o acuchillar al enemigo. Los *sōhei*, una clase de monjes guerreros, fueron reconocidos por el grado de especialización que alcanzaron esgrimiéndola.

Otra arma muy recurrente fue la *yari*, una especie de lanza japonesa que apareció como el arma utilizada por las tropas de infantería durante el siglo XV. Un tipo de *yari*, conocida como *mochi yari*, pasó también a formar parte del arsenal de los samuráis.

Proyectiles

Arcabuces japoneses llamados *Teppō* del periodo Edo, los cuales fueron desarrollados a partir del modelo europeo

Durante la mayor parte de la historia de los samuráis, el arco japonés (llamado *yumi*) fue su arma preferida y solo se solía recurrir a la espada al descender del caballo y entablar combate cuerpo a cuerpo. Los samuráis solían ser expertos en el *kyūba no michi* «camino del arco y el caballo». Los arcos utilizados en aquella época se asemejan en gran medida a los que se utilizan actualmente en el *kyūdō*. El arco tenía que ser levantado a la altura de la cabeza del jinete para poder disparar adecuadamente. La práctica del caballo y el arco dieron lugar al *yabusame*, el cual es practicado hasta nuestros días. La técnica del uso del arco a caballo necesitaba de mucha práctica, ya que solo se podía disparar por el lado izquierdo del jinete y se contaba con un ángulo de disparo de 45º. Esto se complicaba en mayor medida si el jinete portaba una armadura. Durante el periodo Sengoku el tiro con arco se combinó con el uso de arcabuceros *ashigaru*.

Durante 1510, los samuráis conocieron el cañón de metal y en ese mismo año, Hōjō Ujimasa compró una pistola china. Para 1548, durante la Batalla de Uedahara, se registró el uso de armas de fuego, con lo que de una forma u otra su uso se había extendido entre los distintos clanes. En 1543, comerciantes portugueses arribaron a Japón buscando un intercambio comercial. Entre los artículos que intercambiaron estuvieron los arcabuces europeos. A partir de 1549, diversos artesanos desarrollaron la técnica necesaria para reproducir estas armas y comenzaron a fabricar arcabuces japoneses llamados *Teppō* (鉄砲 lit. «cañón de acero»). Para 1553 el ejército de Oda Nobunaga ya contaba con 500 arcabuceros, los cuales darían muestras de su efectividad con las tácticas adecuadas como disparos circulares utilizados en la batalla de Nagashino. Aunque muchos samuráis se opusieron a su implementación debido a que con estas nuevas condiciones cualquier soldado estaba en posición de matar de un solo tiro a un entrenado y diestro maestro de las artes marciales (aun si fuera un humilde *ashigaru*), su implementación se propagó por todo el país y se volvió un elemento típico en los conflictos bélicos.

El kamishimo era esencial en la vestimenta japonesa

Cabe destacar que el uso de grandes cañones no se difundió ni causó el mismo impacto emocional que se vivió con los resultados de las armas de fuego. Existen diversos registros que mencionan el uso de pequeños cañones que se obtuvieron de barcos europeos adaptados para su uso en el campo de batalla. Sin embargo, debido a que las tácticas de guerra no consistían en el derribo de fortalezas, sino más bien en el asedio y la lucha a campo abierto, no se desarrollaron técnicas para producir cañones de grandes dimensiones.

<u>Técnicas de combate</u>

Representación de Onikojima Yatarō Kazutada con la cabeza cercenada de un enemigo en la mano, por Utagawa Kuniyoshi.

Durante la existencia de los samuráis, reinaron dos tipos opuestos de organización. El primer tipo eran ejércitos basados en reclutas: al inicio, durante el periodo Nara, los ejércitos samuráis se basaron en ejércitos de reclutas del tipo chino y hacia el final en unidades de infantería compuestas por *ashigaru*. El segundo tipo de organización era el de samurái a caballo que luchaba individualmente o en pequeños grupos.

Los samuráis fueron expertos en el uso del arco a caballo. En la foto un *yabusame* moderno

Al inicio de la contienda se disparaban una serie de flechas con cabeza de bulbo, las cuales zumbaban en el aire. El objeto de estos disparos era llamar a los *kami* a que presenciaran las muestras de valentía que estaban a punto de desarrollarse. Después de un breve intercambio de flechas entre uno y otro bando, se desarrollaba una contienda llamada *ikkiuchi* (一騎討ち), donde grandes rivales de uno y otro lado se enfrentaban. En este tipo de duelos influían muchos aspectos como el rango, el nombre, la posición dentro del ejército, etc. Después de estos combates individuales, se daba paso a los combates mayores, generalmente enviando tropas de infantería lideradas por samuráis a caballo. Al comienzo de las batallas samurái, era todo un honor ser el primero en entrar en batalla. Esto cambió en el periodo Sengoku con la introducción del arcabuz. Al comienzo del uso de las armas de fuego, la metodología del combate era la siguiente: al inicio se hacía un intercambio de disparos de arcabuz a una distancia de 100 metros aproximadamente; cuando se encontraba el momento oportuno se ordenaba que avanzaran los lanceros *ashigaru* y finalmente los samuráis atacarían, ya fuera a pie o a caballo. El jefe del ejército solía estar sentado en una silla de tijera dentro de una tienda semi abierta llamada *maku,* que exhibía su respectivo *mon*. Como muestra del simbolismo tan fuerte que esto representaba, otra forma de llamar al shogunato instituido por Minamoto Yoritomo era el término *bakufu*, que significaba «gobierno desde la maku».

En medio de la contienda, algunos samuráis decidían bajar del caballo y buscar cortar la cabeza de un rival digno. Este acto era considerado todo un honor. Además, mediante el mismo ganaban respeto entre la clase militar. Después de la batalla, los samuráis de alto rango celebraban normalmente la ceremonia del té, y el general victorioso pasaba revista a las cabezas de los miembros más importantes del enemigo que habían sido cortadas.

Es importante hacer notar que la mayoría de las batallas no se resolvieron de la forma tan idealista antes expuesta, sino que la mayoría de las guerras se ganaron mediante ataques sorpresas, como incursiones nocturnas, incendios, etc. El reconocido samurái Minamoto no Tamemoto aseguraba:

De acuerdo con mi experiencia, no hay nada más ventajoso a la hora de machacar al enemigo que un ataque nocturno [...]. Si prendemos fuego a tres de los lados y cerramos el paso por el cuarto, quienes huyan de las llamas serán derribados por flechas, y quienes busquen escapar de estas no podrán huir de las llamas. Minamoto Tamemoto.

Cobro de cabezas

Cortar la cabeza de un rival digno en el campo de batalla era motivo de gran orgullo y reconocimiento. Existía todo un ritual para embellecer las cabezas cortadas: primero eran lavadas y peinadas[1] y una vez efectuado esto, se ennegrecían los dientes aplicando un tinte llamado *ohaguro*. El motivo de ennegrecer los dientes radicaba en que unos dientes blancos era un signo de distinción, por lo que aplicarles un tinte para oscurecerlos era una forma

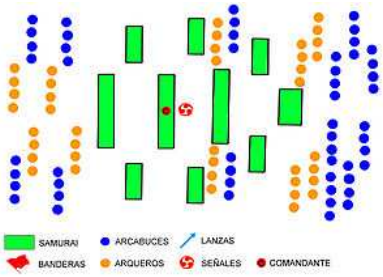
metafórica de quitarles un poco de la misma. Finalmente las cabezas eran dispuestas cuidadosamente sobre una tabla para su exposición.

Durante las invasiones de Hideyoshi a Corea, era tal el número de cabezas cortadas de los enemigos que tenían que ser enviadas a Japón, que por motivos logísticos se envió solamente la nariz. Estas eran cubiertas con sal y enviadas en barriles de madera. Estos barriles fueron enterrados en un túmulo cerca del «Gran Buda» de Hideyoshi, donde permanecen al día de hoy bajo el nombre equivocado de *Mimizuka* o «túmulo de orejas».

Formaciones militares

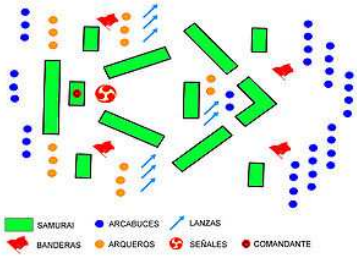
Durante el periodo Azuchi-Momoyama y gracias a la introducción de armas de fuego, las tácticas de combate cambiaron drásticamente. Las formaciones militares adoptadas tenían nombres poéticos, entre las cuales destacan:

- *Ganko* (pájaros en vuelo). Era una formación muy flexible que permitía que las tropas se adecuaran dependiendo de los movimientos del oponente. El comandante estaba situado en la parte trasera, pero cerca del centro para evitar problemas con la comunicación.

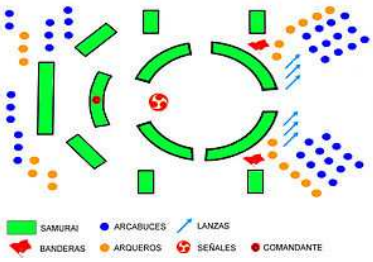


Formación *Ganko*

- *Hoshi* (cabeza de flecha). Era una formación agresiva en la que los samuráis aprovechaban las bajas ocasionadas por los disparos de los *ashigaru*. Los elementos de señalización estaban cerca de los principales generales del comandante.

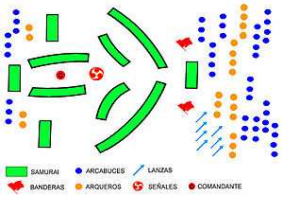


- *Saku* (cerrojo). Esta formación estaba considerada como la mejor defensa en contra de la formación *Hoshi*, ya que dos hileras de arcabuceros y dos de arqueros estaban en posición para recibir el ataque.



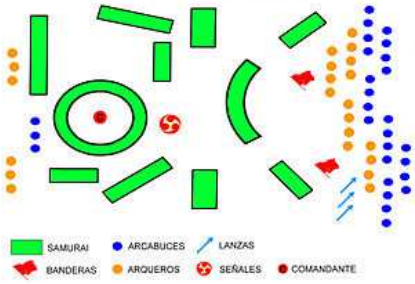
Formación *Saku*

- *Kakuyoku* (alas de grulla). Formación recurrente con la finalidad de rodear al enemigo. Los arqueros y arcabuceros menguaban las tropas enemigas antes del ataque cuerpo a cuerpo de los samuráis mientras que la segunda compañía los rodeaba.



Formación *Kakuyoku*

- *Koyaku* (yugo). Debe su nombre a los yugos utilizados en los bueyes. Era utilizada para neutralizar el ataque «alas de grulla» y «cabeza de flecha» y su finalidad era que la vanguardia absorbiera el primer ataque y dar tiempo a que el enemigo revelara su siguiente movimiento ante el cual la segunda compañía pudiera reaccionar a tiempo.

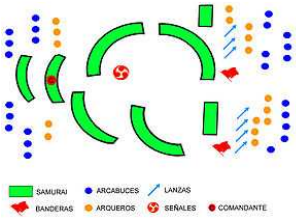


Formación *Koyaku*

- *Gyōrin* (escamas de pescado). Se utilizaba frecuentemente para hacer frente a ejércitos mucho más numerosos. Su finalidad era atacar un solo sector para romper las filas enemigas.

Formación *Gyorin*

- *Engetsu* (media luna). Formación utilizada cuando el ejército aún no era vencido, pero se necesitaba realizar una retirada ordenada al castillo. Mientras la retaguardia retrocedía, la vanguardia podía aún organizarse de acuerdo a las circunstancias.



Formación *Engetsu*

Artes marciales

De cada niño que crecía dentro de una familia samurái se esperaba que de mayor fuera también un guerrero, por lo que gran parte de su infancia la dedicaba a practicar distintas artes marciales. Un samurái completo debía ser diestro por lo menos en el uso de la espada (kenjutsu), el arco y la flecha (kyujutsu), la lanza (sojutsu, yarijutsu), la alabarda (naginatajutsu) y posteriormente las armas de fuego. Del mismo modo, se les instruía en el uso de estas armas mientras se montaba a caballo. Además, se esperaba que supieran nadar y bucear.

Durante la época feudal de Japón, florecieron diversos tipos de artes marciales, conocidas en japonés con el nombre de *bujutsu* (武術). El término *jutsu* puede traducirse como «método», «arte» o «técnica» y el nombre que posee cada una es indicativo del modo o arma con el que se ejecutan. Los métodos de combate que se desarrollaron y perfeccionaron son muy diversos, entre los cuales destacan:

Con armas			**Sin armas**
Importante	**Secundario**	**Colateral**	
Tiro con arco	Arte del abanico de guerra	Arte de la cadena y otras herramientas	aiki jujutsu
kyūjutsu	tessenjutsu	kusarijutsu	chikarakurabe
kyūdō	Arte del bastón	kusariganayutsu	chogusoku
shagei	bōjutsu	manrikikusari	genkotsu

Lanza y alabarda	jōdō	chigirigijutsu	gusoku
sōjutsu	kanabo/ tetsubo jutsu	gegikanjutsu	hakushi
sojutsu/	Arte del jitte	Artes ocultas	jūjutsu
naginatajutsu	juttejutsu	kyusho Jitsu	
sodegaramijutsu		toiri-no-jutsu	kenpō o karate
sasumatajutsu		kiaijutsu	
Esgrima		chikairi-no-jutsu	kogusoku
tōjutsu			koshi-no-mawari
kenjutsu		yubijutsu	kumiuchi
	koppō	roikomiuchi	
iaijutsu		fukihari	shikaku
iaidō		suihokojutsu	
tantōjutsu			shubaku
Equitación			sumai
bajutsu			sumo
jobajutsu			taidō
suibajutsu			taidōjutsu
Natación			torite
suiejutsu			wajutsu
oyogijutsu			yawara
katchu gozen oyogi			

Hoy día las artes marciales se clasifican en Koryū budō o artes marciales clásicas, anteriores al siglo XIX, y a la modernización del Japón. Y las artes marciales tradicionales modernas o Gendai Budō.

Filosofía y cultura

Bushidō

El *bushidō* alentaba que los dirigentes estuvieran presentes en el campo de batalla. Algunos permanecían sentados en un taburete de tijeras en la retaguardia, tal y como se representa a Imagawa Yoshimoto.

Durante largos periodos de inestabilidad, los samuráis se enfrentaron día a día con los horrores de la guerra y con la posibilidad de su propia muerte, por lo que muy seguramente todos eran conscientes de ese riesgo. Los preceptos clásicos del *bushidō* (武士道 *lit. «Camino del guerrero»*) aparecieron por primera vez compilados en un breviario conocido como *Hagakure* a principios del siglo XVIII. En él aparecían algunos consejos prácticos aplicables al comportamiento samurái y el tema de la muerte tiene una importancia central en la obra.

La principal diferencia entre el *bushidō* y la caballería europea está en que, en el primero hay una total ausencia de amor cortés. Cuando las mujeres hacen aparición en las heroicas historias samurái, suele ser como una respuesta de autoinmolación, como cuando se suicidaban debido a que el castillo en el que se encontraban caía en manos enemigas.

El mayor dogma del *bushidō* radicaba en el aspecto de reforzar la idea que tenían los samuráis de sí mismos como miembros de una élite superior al resto de la sociedad. Solían referirse a los *ashigaru* como «sus inferiores» y a los extranjeros como «bárbaros». El *bushidō* además, alentaba a los dirigentes —incluso a los del país— a participar en los conflictos armados. Se suponía que todo comandante debería de permanecer en un taburete de tijeras en la retaguardia durante toda la batalla e incluso muchos participaban activamente en las contiendas. Son escasos los personajes que no estuvieron presentes con su ejército en batalla, como en el caso de Hideyoshi, cuando envió sus tropas con la finalidad de invadir Corea.

Zen

El budismo fue llevado a Japón desde China durante el siglo VI y desde ese momento se expandió por todo el archipiélago. Durante la época de los samuráis existían diversas variantes o sectas de esta misma filosofía, aunque la mayoría de los guerreros optaron por el budismo de tipo *Zen*. El *Zen* enseña a sus seguidores a buscar la iluminación y salvación a través de la meditación, la cual se conseguía con mucha disciplina. Dado que el objetivo final de esta filosofía es buscar la armonía espiritual, la cual lleva a un «fluir entre la vida y la muerte», muchos guerreros se sintieron identificados y atraídos hacia ella.

Seppuku

Un aspecto al que se daba mucha importancia era el anhelo de morir por su señor o por su causa. Esto se veía resumido en la práctica del *seppuku*, un suicidio ritual que era visto en la sociedad japonesa de la época con gran respeto y admiración. Un ejemplo claro es el caso del famoso samurái Torii Mototada, quien, a pesar de verse en condiciones adversas enfrentando a un enemigo sumamente superior, logró ganar el tiempo suficiente para que su señor Tokugawa Ieyasu huyera y pudiera armar un ejército de grandes proporciones y ganar finalmente en la Batalla de Sekigahara. Después de resistir el asedio del Castillo Fushimi por catorce días, cometió *seppuku* para evitar la vergüenza de la derrota. La práctica del *seppuku* también se extendía en el caso de que se buscara reparar algún error cometido, como un modo de protesta o como una manera de seguir a su propio señor a la muerte.

Benefactores del arte

Un aspecto de los samuráis casi desconocido en la actualidad son las aportaciones al arte que realizaron algunos *daimyō* durante la historia de Japón. Muchas de estas familias tenían una excelente formación en literatura y estética del mismo modo que dominaban tácticas de guerra. Algunos personajes que destacan por sus aportes hacia el arte son Oda Nobunaga y Toyotomi Hideyoshi, los cuales comenzaron la unificación del país durante el periodo Azuchi-Momoyama mediante sangrientas guerras.

Los samurái, a menudo escuchaban y tomaban parte en la ejecución de actividades musicales como parte de sus prácticas diarias para enriquecer sus vidas y conocimiento.

El *seppuku*, suicidio ritual que efectuaban los samuráis para evitar la vergüenza de la derrota, pagar por una equivocación grave o seguir a su señor en la muerte

Hideyoshi fue el personaje por el cual la ceremonia del té se convirtió en un arte. La gran ironía es que los recipientes para esta ceremonia eran traídos desde Corea, país que Hideyoshi invadió en dos ocasiones. Hideyoshi contrató a dos hermanos quienes, bajo la supervisión del famoso maestro del té Sen no Rikyū, crearon el estilo *raku* de recipientes. Otro *daimyō* que aprovechó los alfareros coreanos fue el del clan Shimazu de Satsuma, el cual hizo famosa a la región. Otro ejemplo son las aportaciones que hizo Oda Nobunaga al *nō* (能), al cual solía recurrir frecuentemente.

El *nō* se vio beneficiado durante el periodo Azuchi-Momoyama y el shogunato Tokugawa por las principales figuras militares

Gastronomía

El arroz ha sido desde tiempos remotos la base de alimentación de la sociedad japonesa. Esto se hizo extensivo también a los samuráis, sobre todo después de mediados del siglo XV, cuando el arroz formó parte de su dieta regular. El arroz era cocido de distintas formas, ya fuera en una cacerola mezclado con *yasai* (verduras) y *nori* (algas), solo al vapor o en forma de *onigiri* (bolas de arroz). Se solían preparar también *mochi* (pastelillos de arroz) con harina de arroz o una mezcla de arroz y harina de trigo. Durante mucho tiempo fue un problema cocinar el arroz en medio de las campañas, pero Tokugawa Ieyasu ideó un método para ello: proveyó cascos de hierro a sus miembros de infantería y dentro de ellos se cocía el arroz.

El arroz es la base de la alimentación en Japón desde tiempos remotos y los samuráis no fueron la excepción

Además del arroz se encontraba el *tempura*, platillo derivado de la cocina portuguesa y cuyo nombre deriva de «temporal» o «tiempo», y los *sashimi* tal y como lo conocemos hoy en día. Durante los banquetes de despedida los guerreros compartían *kachi-guri* (castañas secas), *konbu* (alga marina) y sake. Estos alimentos se disponían en tres cuencos simbolizando el cielo, el hombre y la tierra. Este ritual cambiaba considerablemente respecto al realizado por los piratas del mar, los cuales acostumbraban comer pulpo debido a que estos pueden defenderse en ocho direcciones al mismo tiempo.

Pederastia

Los samuráis practicaban un tipo de pederastia similar al griego llamado *wakashudō* (若衆道«el camino de la juventud»), o simplemente *shudō*. En este sistema, el *nenja*, la parte activa y protectora de la pareja, era el de mayor edad, y el *chigo* o *wakashu*, la parte pasiva, el aprendiz, era el más joven; su relación se basaba en las obligaciones y la lealtad mutuas.

[...] la mayoría de los que saltan al campo de batalla, rechazando a los enemigos y acompañado a sus señores hasta el final, son los compañeros sexuales de sus señores [*gomotsu*].

Anónimo, siglo XVII.

El *wakashudō* era considerado por algunos moralistas como necesario para lograr «gentileza en el discurso» y «refinamiento del comportamiento educado», además de que se esperaba que el amante más joven diera su vida por el otro. Existen innumerables ejemplos tanto en la vida real como en la literatura de este tipo de relación, que no impedía a ninguno de los dos componentes tener relaciones sexuales con mujeres. Por ejemplo, se cree que más de la mitad de los shogunes entre 1338 y 1837 tenían este tipo de amantes. Existen además una gran cantidad relatos sobre el tema, como el titulado «Trágico amor de dos enemigos» de *Cuentos del espíritu del samurái* (1688) de Ihara Saikaku, sobre dos samuráis cuyo amor entra en conflicto con sus deberes.

Samuráis famosos

Estos son algunos de los samuráis más representativos y famosos de la historia:

Samuráis famosos		
Nombre	**Fecha de nacimiento - muerte**	**Aspectos importantes**
Minamoto Yoshiie	1039 - 4 de agosto de 1106	Miembro del clan Minamoto, debido a sus proezas recibió el título de *Hachimantarō* (hijo de Hachiman).
Minamoto Yoshitsune	1159 - 15 de junio de 1189	General del clan Minamoto, ayudó a su hermano Yoritomo a establecer el primer shogunato.

Kusunoki Masashige	1294 - 1336	Luchó al lado del Emperador Go-Daigo en contra del shogunato Kamakura. Su lealtad sirvió de referencia y modelo para los futuros samuráis.
Sanada Yukimura	1567 - 3 de junio de 1615	Recibió varios títulos como el de «Héroe que solo aparece una vez cada cien años», «*Demonio* carmesí de la guerra» o «El guerrero número uno en Japón» debido a sus habilidades marciales.
Uesugi Kenshin	8 de febrero de 1530 - 19 de abril de 1578	*Daimyō* que gobernó la Provincia de Echigo y rival legendario de Takeda Shingen. Tenía el apodo de «El dragón de Echigo».
Yamamoto Tsunetomo	1659 - 1719	Redactor del *Hagakure*.
Takeda Shingen	1 de diciembre de 1521 - 13 de mayo de 1573	Poderoso *daimyō* gobernante de la Provincia de Kai y rival legendario de Uesugi Kenshin. Tenía el apodo de «El tigre de Kai».
Date Masamune	5 de septiembre de 1567 - 27 de junio de 1636	Su galeón «Juan Bautista» fue el primer barco japonés en hacer un viaje alrededor del mundo. Era conocido como «Dragón de un solo ojo».
Oda Nobunaga	23 de junio de 1534 - 21 de junio de 1582	Después de la Batalla de Okehazama se convirtió en la figura más importante del país. Es considerado como el primero de los «grandes unificadores». Fue traicionado por uno de sus principales generales y obligado a cometer *seppuku* durante el «Incidente de Honnō-ji».
Toyotomi Hideyoshi	2 de febrero de 1536 - 18 de septiembre de 1598	Fue el segundo de los «grandes unificadores» de Japón a la muerte de Oda Nobunaga. Convocó a dos invasiones a Corea.
Tokugawa Ieyasu	31 de enero de 1543 - 1 de junio de 1616	Fue el último de los «grandes unificadores» y fundador del shogunato Tokugawa.
Akechi Mitsuhide	1528 - 2 de julio de 1582	Fue uno de los principales generales de Oda Nobunaga. Es famoso debido a que traicionó a su señor durante el «Incidente de Honnō-ji».
Miyamoto Musashi	¿1584? - 19 de mayo de 1645	Se dice que participó en más de 60 combates y nunca perdió uno solo. Se convirtió en un *rōnin* y estableció el sistema Niten Ichi Ryu, además escribió «El libro de los cinco anillos».
Honda Tadakatsu	1548 - 3 de diciembre de 1610	*Daimyō* bajo las órdenes de Tokuwaga Ieyasu. Era reconocido por sus proezas militares e incluso Oda Nobunaga lo llamaba el «samurái entre samuráis», Toyotomi Hideyoshi aseguraba que los mejores samuráis eran «Honda Tadakatsu en el este y Tachibana Muneshige en el oeste», Takeda Shingen afirmaba que Tadakatsu era «un lujo para Tokugawa Ieyasu».
Torii Mototada	1539 - 8 de septiembre de 1600	Samurái al servicio de Tokugawa Ieyasu. Gracias a que pudo resistir el Asedio de Fushimi por diez días su señor pudo escapar y ganar finalmente la Batalla de Sekigahara.
Ishida Mitsunari	1560 - 6 de noviembre de 1600	Comandó el «Ejército del Oeste» durante la Batalla de Sekigahara en apoyo a Toyotomi Hideyori, hijo de Hideyoshi, a quien

		consideraba el heredero legítimo al gobierno. Perdió la batalla y murió decapitado.
Saigō Takamori	23 de enero de 1828 - 24 de septiembre de 1877	Samurái y político japonés durante la Restauración Meiji. Se levantó en armas desde la Provincia de Satsuma y su ejército fue aniquilado por la Armada Imperial Japonesa. Es considerado por muchos historiadores como «el último samurái».

Mujeres guerreras

Las mujeres también efectuaban un suicidio ritual llamado *jigai*, y a diferencia del *seppuku* masculino, se cortaban la garganta

Durante los primeros siglos de historia de Japón, fue evidente la fuerte carga matriarcal que tenía la sociedad. Una muestra de ello es el papel y el énfasis conferido a Amaterasu dentro del mito de la creación entre todos los *kami*. Entre las primeras crónicas japonesas, es recurrente escuchar acerca de reinas dirigiendo el ejército contra fortificaciones enemigas a lo largo de Yamato o del estrecho de Corea. De esto también quedó constancia en documentos chinos, donde un enviado aseguraba que una mujer, Himiko no Yamatai, era considerada como la máxima autoridad gobernante del país. A partir del periodo Heian las mujeres dejaron de participar directa y activamente en los campos de batalla. No obstante, seguían practicando artes marciales y técnicas de auto defensa. El *naginata* era su arma preferida debido a su largo alcance y versatilidad, junto con el *yari*. Estas armas solían estar colgadas en las puertas de los hogares militares para en el caso de que algún intruso se presentara. Otra arma en cuyo manejo eran especialistas era un puñal corto llamado *kaiken*, el cual era útil en combates a corta distancia. El *kaiken* servía también como el arma en que las mujeres cometían el suicidio ritual conocido como *jigai.* Este último se diferenciaba del *seppuku* masculino en que, en lugar de cortarse el vientre, el corte se efectuaba en la garganta.

Dentro de las mujeres guerreras más famosas destaca Tomoe Gozen. De ella se dice que, después de matar a varios enemigos en un solo combate, el líder de las fuerzas enemigas, Uchida Iyeyoshi, intentó capturarla él mismo. Durante la escaramuza, Uchida intentó tirarle de una manga para bajarla del caballo. Esto enfureció tanto a Tomoe, que giró sobre su adversario y le cortó la cabeza, trofeo que más tarde presentó a su esposo. Se dice que, en otra batalla, después de varias horas de combate, ella era una de los últimos siete guerreros de pie. Según la leyenda, su última acción fue cuando, al enterarse de que su esposo Minamoto no Yoshinaka estaba a punto de ser derrotado, decidió adentrarse en el campo de batalla con el objeto de brindarle tiempo suficiente para que pudiera morir honrosamente cometiendo *seppuku*. Con el afán de lograr su cometido, cabalgó hasta donde se encontraba el más diestro de los guerreros enemigos y lo retó, intentando atraer la atención del resto de los combatientes. Se dice que efectivamente logró vencer y decapitar a su rival, sin embargo, cuando llegó al lugar donde se encontraba su esposo, este había muerto por el impacto de una flecha. Esto la desalentó tanto, que bajó la guardia y murió a manos de varios guerreros en ese mismo lugar.

Las Geisha y las Maiko

Seguramente has tenido la oportunidad de ver la película o de leer el libro “Memorias de una geisha” Seguro que, con cualquiera de ambas opciones, te invadió la belleza de este histórico personaje japonés, repletos de belleza, gracia y disciplina únicas. Un histórico personaje que afortunadamente, ha llevado esta milenaria tradición hasta nuestros días.

Afortunadamente pues otro personaje que repleta aventuras y hazañas en los libros de historia del país del sol naciente, los samuráis (los antiguos guerreros de Japón que suelen servir a un señor feudal o daimio), actualmente ya no existen. Aparentemente, su clase social se ha extinguido a fines del siglo XIX después de que el emperador favoreciera un ejército moderno de estilo occidental. Hoy en día, puede haber descendientes y personas que todavía intentan practicar el manejo de la espada samurái, pero ya no es lo mismo dado que todo el estilo de vida y el sistema samuráis ya no existen.

La tradición de las geishas no es tan antigua como la de los samuráis, pero es vieja. En la actualidad el número de geishas va disminuyendo, en la década de 1920 las geishas contaban con alrededor de 80.000. ¿El número actual? ¡Ahora se estima que es solo de 1.000 a 2.000! Este hecho, hace que el encuentro de este personaje en cualquier visita a Japón, sea un preciado tesoro.

Hay muchos malentendidos sobre la profesión de geisha. De hecho, “Memorias de una geisha” es un excelente ejemplo de esto. Dado que se hizo en Hollywood, seguramente desconocían varios aspectos que eran falsos (si no demasiado románticos), o fueron moldeados al interés del film y que contribuyendo así a los conceptos erróneos ya crecientes de esta cultura.

Vamos a desvelar algunas de las realidades de este histórico personaje, haciendo desaparecer seguramente, algunos de los mitos que todavía revolotean alrededor de sus figuras.

¿Qué es una geisha?

Una geisha, que se traduce como “artista escénica” o “artesana”, es una artista femenina tradicional y profesional de alto nivel en Japón formada en diversas formas de arte. En el oeste de Japón, como en Kioto, usan otro nombre que es geiko. Mientras que en el área de Kanto (alrededor de Tokio), los llaman geigi. Para Tokio y otros lugares, simplemente usan la palabra geisha.

Las geishas generalmente se contratan para atender a los invitados (que son predominantemente y tradicionalmente hombres) durante banquetes, comidas, fiestas y otras ocasiones, ya que demuestran sus habilidades a través de varias formas, como bailar al son de una melodía tocada con un shamisen (un instrumento de cuerda japonés), iniciando juegos, haciendo uso del arte de la conversación y más.

Para estos asuntos, se reúnen con sus invitados en una ochaya (casa de té) o en un ryōtei (restaurante tradicional japonés) y cobran a sus clientes por horas con tarifas fijas.

Los ochaya son lugares muy exclusivos que habitualmente solo permiten la entrada a clientes habituales o de confianza. Esto se debe principalmente a su funcionamiento: no facturan a sus huéspedes al final de la velada, sino una vez al mes por todos los gastos acumulados. Dicho esto, hay un nivel especial de confianza involucrado. Por ejemplo, no todo el mundo puede ir a una ochaya sin ser presentado primero por un cliente ya existente (y ese

cliente existente esencialmente arriesgaría su reputación al confiar en el comportamiento de la persona que está presentando a la ochaya). Siguiendo este hilo de pensamiento, contratar a una geisha para cenar no es fácil, especialmente si no se es japonés y no se está bien relacionado, ya que es un servicio exclusivo y caro.

La mayoría de las ochayas han reducido sus restricciones en los últimos años, y los visitantes ahora pueden tener una cena de geishas. El precio sigue siendo muy elevado, incluye la cena, así como un intérprete si no se sabe hablar japonés (las geishas y maikos no hablan inglés en sus técnicas de conversación).

Su entrenamiento es largo, meticuloso y costoso (inversión que tienen que devolver lentamente a su casa de okiya o geisha), y todo su atuendo (kimono hecho a mano que está diseñado solo para ellos). Es una inversión que puede comenzar en 10.000€.

¿Qué es una maiko?

Una maiko, que se traduce como "niña bailarina", es una aprendiz de geisha.

Históricamente, una maiko comienza su formación a una edad temprana de alrededor de 3 o 5 años. Pero ahora, su formación comienza mucho más tarde. En Kioto comienzan a los 15 o 16 años, y en Tokio comienzan a los 18.

Cualquier niña que quiera ingresar a la comunidad no tiene que comenzar como maiko porque se dice que ya puede empezar a ser geisha. Todo y así, se les exige que realicen al menos un año de formación antes de debutar como geishas en toda regla. Para las mujeres que tienen entre 21 y 23 años o más, se considera que son demasiado mayores para convertirse en maikos, por lo que ya se convierten en geishas cuando son aceptadas en la comunidad, nuevamente, aún con formación previa.

Cómo diferenciar una Geisha de una Maiko

La edad: Las maikos suelen comenzar su formación a una edad temprana (de 15 a 16 años en Kioto y 18 en Tokio), por lo que son mucho más jóvenes que una geisha de pleno derecho que suele empezar entre los 21 y los 23 años.

El Maquillaje: En un día típico, se verá a una maiko con la característica más reconocible de las geishas: el maquillaje de cara completamente blanco. Las geishas, por otro lado, NO usan este maquillaje a menos que vayan a hacer una actuación especial o un banquete de cena.

Los maikos siempre tendrán una franja blanca notable de piel sin pintar en la línea del cabello (ya que no usan pelucas) y sus cejas estarán sombreadas de rojo o rosa, sus mejillas sonrojadas y sus ojos delineados con delineador de ojos negro y sombra de ojos roja. Durante las primeras etapas de su entrenamiento, las maikos 'junior' (o minarai) solo tendrán su labio inferior pintado de rojo, y a medida que avancen (como maikos 'senior'), ambos labios estarán pintados, pero solo en una delgada línea.

Para las geishas que necesitan pintarse la cara cuando trabajan, además de no tener una parte visible de la piel expuesta cerca de la línea del cabello (dado que usan pelucas), sus cejas también tendrán solo un tenue tono de rojo, sus ojos delineados en negro (si es una geisha 'senior') o con un ligero rojo (si es una geisha 'junior') y sus labios pintados completamente de rojo.

El Cabello: Las geishas suelen llevar pelucas, mientras que las maikos se peinan de forma natural. La peluca de una geisha y el cabello natural de una maiko son peinados regularmente por artesanos altamente calificados.

Últimamente, sin embargo, el peinado tradicional está desapareciendo gradualmente porque a veces puede provocar calvicie en la parte superior de la cabeza.

Los maikos tienen su cabello peinado al estilo wareshinobu que consta de dos “alas” y un gran moño en el centro; pero cuando una maiko se vuelve mayor, se pone un peinado ofuku y esto generalmente comienza después de 2 a 3 años de ser una maiko (la única diferencia con el estilo wareshinobu es que el estilo ofuku tiene una pieza rectangular de tela sujeta en la parte inferior del moño sin tela roja que sobresalga).

La peluca que usa la geisha se llama katsura y tiene el estilo del peinado taka shimada. A veces, esta peluca puede cambiar y peinarse en un estilo kyoufuu shimada. En los momentos en que no usan peluca, las geishas usan un peinado yohatsu que literalmente significa ‘estilo occidental’, ya que está modelado según el peinado occidental o las permanentes.

Adornos para el Pelo: Las maikos usan adornos decorativos más elaborados para el cabello llamados kanzashi y los diseños pueden variar según la etapa de entrenamiento en la que se encuentren actualmente. Una maiko de primer año usará shidare-kanzashi que fluye por todo el lado de su cara desde su cabello hasta su barbilla, que simboliza su juventud. Una maiko junior tendrá un kanakodome o adorno especial para el cabello, así como un trozo de seda roja (que significa que aún es una niña) en el centro de su moño junto con muchos adornos para el cabello, en particular un daikin (kanzashi frontal principal), un gran kanzashi de temporada (usado en la parte izquierda de su cabello) y un puente katsuyama (un gran kanzashi en forma de corona colocado delante del moño). Para las maikos mayores, el cambio más notable es que dejarán de usar el puente katsuyama y comenzarán a usar kushi colorido (peine que es menos decorativo que un puente katsuyama, lo que significa madurez).

En contraste, las geishas usan kanzashi más simples o adornos para el cabello más pequeños como un kushi (kanzashi en forma de peine), maezashi (horquillas pequeñas), tama kanzashi (horquilla de cuentas de un solo color) y hanemottoi (alambres de papel plateado encima del cabello).

Ropa y calzado: Una maiko generalmente usa un kimono hikizuri (prenda tradicional japonesa) de diseño colorido que tiene una prenda de manga larga o furisodio que casi toca el suelo (comúnmente usado por mujeres solteras), junto con un obi (fajín) más ancho, más largo y más pesado que está configurado para parecerse a un arco cuando cae hasta la espalda y muestra el extremo que tiene el kamon o el logotipo de la casa okiya o geisha de la maiko; este obi en realidad se llama darara obi.

El collar de una maiko también es una característica distintiva porque es grueso y está bordado, cuelga muy suelto y es principalmente de color rojo (otros colores solo pueden ser dorados o blancos). Poco a poco tendrá patrones bordados en blanco a medida que avancen en su entrenamiento, pero siempre seguirá siendo predominantemente rojo.

Las geishas, que son más maduras, usan kimonos más tenues pero refinados con mangas más cortas (kosode) que generalmente son de un color con un patrón simple en la parte inferior. También se dice que su kimono es de estilo tomesode o el kimono más formal que puede usar una mujer casada, lo que esencialmente significa su madurez. Además, su obi es más corto y parece un nudo de lazo cuadrado en la parte posterior, llamado 'taiko musubi obi'. Por último, sus cuellos son completamente blancos y no están tan sueltos. (Sin embargo, tanto los maikos como las geishas usan kimonos según la temporada).

CALZADO. Los maikos generalmente usan sandalias altas de madera para evitar que su kimono toque el suelo, y se les llama okobo. Las geishas usan sandalias de madera más cortas llamadas zori o senryo geta. Maikos también lo usará si la situación lo requiere; pero usan más okobo.

Desmontando los principales mitos

1 MITO: Las geishas son prostitutas.

1 VERDAD: Las geishas NO son prostitutas.

Una geisha es libre de entablar relaciones personales con cualquier hombre que conozca en el trabajo; pero lo más probable es que nunca sea casual ni será su objetivo para tal interacción. Viven en un distrito de geishas (hanamachi) que es una comunidad muy unida, y dado lo mucho que valoran su reputación, siempre elegirían sus relaciones con cuidado. Si alguna vez se enamoran y quieren casarse, a veces deben jubilarse porque se espera que las geishas (especialmente en Kioto) estén solteras. Sin embargo, ahora hay muchos lugares en Japón como Tokio que permiten que las mujeres casadas, divorciadas y / o con hijos se conviertan en geishas.

2 MITO: Las geishas tienen relaciones personales con un patrón o danna.

2 VERDAD: Esto NO es cierto hoy.

Puede haber sido una tradición en el pasado que tomaran un danna o un patrón que fuera lo suficientemente rico para cubrir los gastos relacionados con su capacitación y otros costos con el fin de tener una relación personal a cambio (que no era inherentemente sexual). Pero hoy en día, es muy inusual que una geisha tenga una relación personal con un danna, y si alguna vez la tuvieran (lo cual es raro porque a la mayoría de ellos les encanta ser autónomos ahora), se debe principalmente al deseo del patrón de ayudar a prolongar las artes y tradiciones de las geishas, nada más. Una vez más, una geisha y su danna pueden enamorarse, pero la intimidad nunca se considera un intercambio por el apoyo financiero de la danna.

3 MITO: Sus padres venden a las niñas a las okiya (casas de geishas) debido a la pobreza.

3 VERDAD: Puede que haya sucedido en el pasado, pero hoy en día, NO.

Hoy en día, no hay niñas vendidas a una okiya debido a la pobreza; después de todo, es más una elección de carrera personal para convertirse en uno. De hecho, muchas niñas hoy tienen que persuadir a sus padres para que se conviertan en maiko / geisha. Una vez que los padres de una niña dan su consentimiento, primero la asociación y las propietarias de la okiya (casa de geishas) deberán entrevistarla antes de ser aceptada.

4 MITO: Las geishas son controladas por hombres y también su dinero.

4 VERDAD: Esto NO es cierto.

5 MITO: Maiko pasa por un mizuage en el que un patrón pagaría para quitarles la virginidad.

5 VERDAD: ¡No, en absoluto!

Este tipo de mizuage fue en realidad una ceremonia realizada por jóvenes cortesanas y prostitutas en el pasado, no por maikos. Aunque hay especulaciones de que este mizuage (tomar la virginidad) fue hecho por algunos maikos en el pasado, lo que es importante recordar es que esto no se hace hoy ni se ha aceptado tradicionalmente que las geishas lo hicieran para sus maikos. El único tipo de mizuage que han hecho los maikos era una ceremonia en la que las geishas mayores cortaban simbólicamente el moño del pelo de la maiko para indicar su mayoría de edad (de convertirse en adulta).

Kokudoshi. La epidemia silenciosa

Tenía 69 años en 1997, cuando murió. Vivía solo, completamente alejado de su familia. No tenía amigos, ni relación con sus vecinos. Casi no salía de su domicilio. Hasta que un día colapsó y no salió nunca más.

Durante tres años, el cuerpo del hombre permaneció ahí, tirado en el piso del departamento ubicado en un complejo de viviendas públicas en Chiba, a 40 kilómetros de Tokio. Tan aislado estaba que nadie se dio cuenta de su muerte, hasta que en el 2000 se agotó el dinero de su cuenta bancaria, de la que se debitaba todos los meses el pago del alquiler y de los servicios. Cuando fueron a buscarlo, de su cuerpo apenas quedaban los huesos.

El caso puso en el centro del debate público al *kodokushi*, que en japonés quiere decir "muerte solitaria". Las víctimas son personas que viven solas y desconectadas, que mueren en sus casas ante la indiferencia de su entorno, que puede tardar semanas, meses o incluso años en enterarse. Es un fenómeno del que hay registros al menos desde la década de 1970, pero que en los últimos 20 años se convirtió en una epidemia silenciosa.

Kaoru Ishiyama, un jubilado de 82 años, posa para una fotografía fuera de una clínica ortopédica en Kawasaki, en la prefectura de Kanagawa, el 11 de julio de 2014

No hay estadísticas oficiales que permitan cuantificar el *kodokushi*. Pero una investigación publicada en 2011 por el instituto NLI estimó que cada año mueren de esta manera entre 8.000 y 26.000 personas en Japón. El año pasado, una encuesta de la Oficina del Gabinete japonés reveló que al 50,7% de los mayores de 60 años que viven solos les angustia la posibilidad de terminar así.

"La población japonesa sigue envejeciendo y muy a menudo los adultos mayores viven solos, ya que sus cónyuges han muerto y sus hijos viven en otro lugar. Algunos siguen manteniendo contactos sociales, pero otros no, y pueden morir sin que los demás se den cuenta durante semanas. En una sociedad con una baja tasa de natalidad y una población envejecida, este problema parece inevitable, aunque creo que los medios de comunicación japoneses le han dado demasiada significación, ya que muchas personas sienten realmente terror a morir solas", Gordon Mathews, profesor del Departamento de Antropología de la Universidad China de Hong Kong.

Una mujer sentada en un banco revisa su billetera en el área comercial de Sugamo Jizo-dori en Tokio, Japón, el lunes 1 de agosto de 2016

Si bien el incremento de la soledad y el debilitamiento de los vínculos familiares y sociales son procesos globales, hay distintas razones por las que se viven con mayor intensidad en la sociedad japonesa. Una de ellas es que tiene la

población más envejecida del mundo. La expectativa de vida al nacer es de 84,1 años, una marca superada solo por Hong Kong, donde es 84,6.

Este factor está directamente relacionado con la incidencia creciente de la demencia, que afecta a cerca de 5 millones de japoneses. Esta es la principal razón por la que en los últimos meses cobró notoriedad una versión más impactante del *kodokushi*: cuando quien muere vive con otra persona, pero su cuerpo pasa igual varios días sin ser descubierto, porque su conviviente no se entera o no está en condiciones de reportarlo. Según el periódico *Mainichi Shimbun*, se produjeron al menos 538 casos en Tokio y Osaka entre 2017 y 2019.

"Este fenómeno se hizo notable durante las últimas dos o tres décadas en Japón. La causa principal es el envejecimiento de nuestra sociedad y la disminución de la tasa de natalidad. Las víctimas son típicamente hombres mayores que viven solos en áreas urbanas, como Tokio. Faltan capitales sociales, como la fiabilidad, la reciprocidad y las redes entre los miembros de las comunidades locales. Estamos obligados a reconstruir un sistema social que se ajuste a esta población envejecida", sostuvo Yasuyuki Fukukawa, profesor de la Escuela de Humanidades y Ciencias Sociales de la Universidad Waseda.

Del *hikikomori* al *kodokushi*

La comparación de la pirámide de población de Japón actual con la de 1950 impresiona un poco. El 47% de los japoneses tienen actualmente más de 50 años, un segmento que en 1950 representaba apenas el 15 por ciento. Casi el 22% tiene ahora más de 70 años, cuando antes no llegaban a ser el tres por ciento.

La contracara del envejecimiento es la natalidad decreciente. Siete décadas atrás, el 35% de los habitantes del país eran niños de menos de 15 años, que hoy apenas superan el 12 por ciento. Los menores de cuatro, que eran la franja dominante, representando el 13%, ahora suman el 3,8% y son superados por todas las categorías etarias que se ubican entre los cinco y los 85 años.

El *kodokushi* es el resultado de la combinación de que la edad promedio de la población haya aumentado al mismo tiempo que se debilitaron los lazos familiares. El indicador más fuerte de este proceso es que cada vez más gente vive sola. En 2015, el 35% de los hogares tenían un solo ocupante. A principios de siglo eran el 27 por ciento, lo que revela un importante crecimiento en los últimos años.

La antropóloga Anne Allison, profesora de la Universidad de Duke, se especializa en cultura japonesa y es una de las personas que más estudió este fenómeno. "Este es un problema creciente debido al debilitamiento de los vínculos familiares. Creo que es algo más profundo en Japón porque, después de la guerra en los años 40, lo que había sido una organización familiar extendida en el campo cambió sociológicamente con las grandes migraciones urbanas y la reducción a la familia nuclear. La gente mantenía otros lazos sociales: los hombres con sus empresas y las mujeres con otras madres en el vecindario. Pero la unidad social básica era la familia nuclear. Con el estallido de la burbuja económica a principios de los 90 y el viraje a un mercado de trabajo más irregular, los antiguos lazos de familia, matrimonio y empleo también cambiaron. Las víctimas de muerte solitaria tienden a ser hombres de 50 y 60 años, desempleados y alejados de su familia. Pero, a medida que disminuyen las parejas y la población envejece, más y más gente vive y muere sola, así que el *kodokushi* se ha convertido en una posibilidad para casi todo el mundo".

Vivir solo no significa vivir aislado, está claro. Pero para muchos japoneses es cada vez más así. Por un lado, pierden el vínculo con su propia familia. No es infrecuente que hermanos y hermanas, e incluso que padres e hijos dejen de hablarse con el paso del tiempo. Por otro lado, hay un número importante de personas a quienes les cuesta hacer amigos y tener una vida social por fuera del trabajo. De modo que cuando se jubilan quedan literalmente solas.

El aislamiento social extremo se conoce en Japón como *hikikomori*, que se traduce como "hacia adentro". El término se acuñó originalmente pensando en jóvenes que deciden abandonar toda interacción social y pueden pasar meses encerrados en sus dormitorios. Pero también se ve en gente más grande, que no sale de su casa por nada. Cuando se da en adultos mayores, puede terminar en *kodokushi*.

"Las causas de las muertes solitarias son diversas, pero una especialmente importante es el *hikikomori*, una forma de retraimiento social patológico que se prolonga durante más de seis meses. Más de un millón de personas lo padecen en Japón, pero también hay casos en otros países, lo que hace que sea un problema de salud mental global. Creo que la prevención del *hikikomori* está directamente vinculada a la solución del *kodokushi*. El aislamiento social puede inducir a la soledad, lo que fácilmente lleva a sentimientos depresivos y de ansiedad, y aumenta el riesgo de

suicidio. Supongo que las muertes solitarias son una forma de suicidio pasivo por *hikikomori*. Además, la sociedad japonesa tiene un fuerte sentido de la vergüenza, que arrastra fácilmente a las personas a la soledad para evitar situaciones embarazosas", explicó Takahiro A. Kato, profesor del Departamento de Neuropsiquiatría de la Universidad de Kyushu.

Estas tendencias, que están presentes en la mayor parte del mundo desarrollado y que son resultado de profundas transformaciones económicas y sociales a nivel global, se potencian en Japón por cómo se conjugan con determinadas facetas culturales. El Budismo Zen acuñó el término *gaman* para referirse a la cualidad de "resistir lo intolerable con paciencia y dignidad", algo que se convirtió en un rasgo de carácter de muchos japoneses.

Wolfram Manzenreiter, profesor del Departamento de Estudios de Asia Oriental de la Universidad de Viena, remarca las consecuencias que tiene este fenómeno sobre la autopercepción de los japoneses. "La imagen que la sociedad japonesa tiene de sí misma como comunidad se ve amenazada por el creciente número de casos de personas aisladas de los demás miembros de su familia o de un vecindario que les brinde apoyo. Otro aspecto muy apreciado por los japoneses es no ser una carga para los demás y evitar una relación desequilibrada entre dar y recibir. Desde la perspectiva de las personas que viven solas, ser una molestia, incluso después de la muerte, no es una idea reconfortante. Las encuestas de opinión muestran que es una fuente considerable de ansiedad entre los mayores.

Una vieja cultura de tolerancia ante la adversidad, que concibe como una virtud resistir con estoicismo, sin quejarse, lleva a algunas personas a no pedir ayuda a otros ante los problemas. Eso contribuye al retraimiento de quienes prefieren no contar a sus conocidos que están angustiados o sufriendo, porque lo considerarían una muestra de debilidad y una forma de importunarlos.

Peatones cruzan una calle en el barrio de Kita en Tokio, Japón, el martes 16 de junio de 2015

"Lamentablemente, la muerte solitaria ha ido en aumento en Japón. Aunque no hay una sola causa para ello, se ha señalado el empleo precario, en contraposición al trabajo tradicional japonés de por vida, como causa del creciente número de personas solteras que nunca se casan ni tienen familia. La soledad suele considerarse una cuestión individual, pero en realidad es social, tanto en sus causas como en sus consecuencias. Los estudios epidemiológicos muestran que está asociada con enfermedades cardíacas, cáncer, depresión, diabetes y el suicidio. En términos de mortalidad, la soledad es equivalente a fumar 15 cigarrillos al día, y se está convirtiendo en una pandemia mundial, especialmente en las sociedades industrializadas", dijo Chikako Ozawa-de Silva, profesor del Departamento de Antropología de la Universidad Emory.

Una epidemia difícil de contener

El kodokushi se volvió algo tan frecuente en Japón que hasta se desarrolló una incipiente industria alrededor. Hace diez años, la revista *Time* entrevistó a Taichi Yoshida, dueño de una empresa de mudanzas que en determinado momento se dio cuenta de que la mayoría de sus clientes eran familiares de personas que habían muerto solas, que lo contrataban para que vaciaran sus casas.

Eso lo llevó a cambiar el objeto de su empresa y a refundarla como una firma especializada en la limpieza de domicilios desocupados por el deceso de su dueño. Según el relato de Yoshida a *Time*, lo más desagradable era tener que limpiar las manchas que quedaban en pisos, alfombras y camas, en los casos en los que el cadáver había sido encontrado en estado de descomposición.

Pero el sector privado no sólo registró el fenómeno y empezó a tratar de obtener un beneficio económico. También hay compañías que se sumaron a las recientes estrategias de distintos gobiernos para mitigar el problema.

Kohei Suzuki, profesor del Instituto de Administración Pública de la Universidad de Leiden, destaca lo mucho que avanzaron las autoridades en algunos lugares. “No creo que el gobierno y la sociedad japonesa estén indefensos ante este problema. Históricamente, Japón ha disfrutado de una vibrante sociedad civil de base. Hay varios tipos de grupos ciudadanos, incluyendo asociaciones de vecinos, grupos de jóvenes y ancianos, y otras formas de voluntariado comunitario. Hay varios municipios que están apelando a iniciativas conjuntas público-privadas para combatir el aislamiento. Por ejemplo, la ciudad de Okazaki. También está el caso de Adachi, uno de los 23 distritos especiales de Tokio, que puso en marcha un proyecto de tolerancia cero al aislamiento. Hay una colaboración activa entre los gobiernos locales y los ciudadanos en muchos otros lugares de Japón”.

Pacientes conversan mientras esperan la apertura de una clínica ortopédica en Kawasaki, Prefectura de Kanagawa, viernes 11 de julio de 2014

El municipio de Okazaki convocó a negocios barriales y pequeñas empresas de servicios para que faciliten la entrega de productos a los adultos mayores que no pueden salir de sus casas. Más allá de la ayuda concreta, es una forma de reforzar la presencia, con recorridas por los domicilios que pueden servir para detectar si hay personas enfermas que no irían por su cuenta al médico.

También hay esfuerzos comunitarios. Por ejemplo, hay organizaciones barriales que, con la ayuda de voluntarios, invitan a las personas más aisladas a salir de sus casas y a juntarse con otros que están en la misma situación, para realizar actividades.

“Es mucho lo que pueden hacer y ya están haciendo los gobiernos locales y las organizaciones de gestión regional, como los consejos vecinales, para comprobar cada semana si están bien los mayores de la comunidad, en particular si viven solos. En algunas zonas, el servicio postal también se encarga de pasar durante sus rutinas. En otros lugares se recurre a las telecomunicaciones modernas, como aplicaciones de celular y videollamadas para mantener una línea de comunicación constante con las personas que viven en zonas remotas del distrito o que están aisladas por cualquier motivo”, contó Manzenreiter.

Son intentos de regenerar, al menos parcialmente, los lazos sociales que se rompieron. Quizás sea algo imposible de conseguir, pero vale la pena tratar.

La Yakuza. Una organización criminal en decadencia

La yakuza o mafia japonesa, es un sistema de organización criminal con más de 300 años de historia. Actualmente cuenta con algo más de 100.000 miembros en Japón.

En principio surgió como un sistema para proteger zonas o regiones del país a cambio de comida y privilegios. Hoy en día, la yakuza realiza actividades delictivas en el ámbito de la corrupción política, bancaria, tráfico de drogas, armas o la industria sexual entre otras.

La mafia japonesa tiene gran importancia dentro de sociedad japonesa en el sentido de que su integración con el sistema político y empresarial, ha provocado en numerosas ocasiones golpes de estado y decisiones relevantes para el sistema.

La yakuza también ha tenido y tiene, influencia en algunas de las empresas más importantes del país, a pesar de ser completamente legales.

Curiosamente, aún situándose Japón como el país más seguro del mundo para vivir por su bajo índice de criminalidad, la yakuza está considerada como una de las mafias más peligrosas e influyentes del mundo.

Al igual que en Italia con la Camorra y La Costa Nostra, la mafia rusa, la albanesa o la turca, Japón cuenta con este grupo delictivo especialmente característico y con una estética bien definida.

Origen de la yakuza

El origen de la yakuza se remonta al siglo XVII durante el periodo Edo, estando relacionada inicialmente con la figura de los antiguos samuráis.

En esta época, los samuráis eran sirvientes de los señores feudales (Shōgun) de cada territorio, y ejercían un papel de protección en periodos de guerra. Sin embargo, con la llegada de la época moderna y la unificación del país en un gobierno central, estos fueron despedidos, ya que dejaron de ser útiles. Posteriormente se convirtieron en mercenarios, a lo cuales se les dió el nombre de «rōnin».

Con el tiempo comenzaron a organizarse, dando lugar a grupos paramilitares cuyo propósito y fin lucrativo, era el de servir como protección a cambio de comida y privilegios.

Poco a poco, fueron extendiendo su influencia, extorsionando y manipulando a numerosos sectores de la sociedad, especialmente a la política y las empresas. Hoy en día tienen el monopolio de los negocios ilegales de Japón.

¿Qué hacen los yakuza?

Entre las actividades de la yakuza más destacadas, se encuentran las siguientes:

- Tráfico de drogas.
- Lavado de dinero.
- Tráfico de armas.
- Industria sexual.
- Corrupción en la política, banca y el sector empresarial.
- Especulación de bienes inmobiliarios.

Es habitual preguntarse qué hacen los yakuzas en una sociedad considerada igualitaria, justa, organizada y con el índice de criminalidad más bajo del mundo.

Es cierto que que la yakuza es una realidad innegable que hoy día tiene presencia dentro de la sociedad, pero también es verdad que, durante los últimos años, su presencia y actos delictivos han disminuido considerablemente.

Por otro lado, también tienen un código de honor y de protección entre miembros que suelen respetar hasta el punto, de ser la máxima que no deben olvidar para permanecer un clan.

Curiosamente, en el terremoto y tsunami que azotó Japón en el año 2011, muchos grupos o clanes de la yakuza se organizaron para realizar trabajos de reconstrucción y ayuda a la población. Por otro lado, algunos sociólogos sostienen que su mera presencia, hace disminuir la pequeña delincuencia común en los barrios.

¿Qué significa la palabra yakuza?

La palabra Yakuza (ヤクザ), es un vocablo derivado de un juego de cartas llamado «hanafuda», en la que la peor mano que te puede tocar es un 8 (ya), un 9 (ku) y un 3 (za).

Dentro de la sociedad japonesa, la palabra Yakuza se emplea como contexto despectivo, ya que está relacionada con el crimen organizado.

El nombre «yakuza» se percibe como una lacra dentro de la sociedad japonesa, al encontrarse integrada en el sistema desde el siglo XVII.

¿Quíen es el líder de la yakuza japonesa?

A la pregunta sobre quién es el líder de la yakuza japonesa, cabría contestar que no existe una persona que los lidere, sino que están organizados en múltiples clanes (bandas), y dentro de cada clan, siempre hay un líder que los dirige.

La mafia japonesa está organizada en forma piramidal, siendo el líder una persona extremadamente respetada dentro de la organización, pero con grandes rivalidades entre líderes de otros clanes.

En enero de 2018, Shigeharu Shirai de 72 años, perteneciente al clan de los Yamaguchi-gumi, fue detenido en Tailandia donde permanecía escondido desde el año 2005 acusado del asesinato del líder de una banda rival.

Clanes de la yakuza

Se estima que existen más de 3.000 clanes de la yakuza, con un total de 100.000 miembros en todo Japón.

Los clanes de la yakuza tienen orígenes muy diferentes. Por ejemplo, el clan de los Yamaguchi, el mayor de todos (más de 40.000 miembros), surgió tras la Segunda Guerra Mundial en un antiguo sindicato de pescadores de la localidad de Kobe. Sin embargo, los primeros clanes o grupos aparecieron en el siglo XVII durante el período Edo, y estando formado por samuráis despedidos y reconvertidos en mercenarios.

Los clanes de la mafia japonesa más activos y grandes por numerosos de miembros, son los siguientes:

- Yamaguchi-gumi.
- Lim-kai.
- Inagawa-kai.
- Sumiyoshi-kai.

El tatuaje y la yakuza

La relación de los tatuajes y la yakuza está estrechamente ligada, ya que no es sólo un símbolo de identificación, sino que en ellos se establece el rango y el tipo de clan al que pertenecen.

También se dice que otro de los motivos por el que se suelen tatuar de forma tan extensa el cuerpo, es como muestra de que son capaces de soportar el dolor. El tipo de tatuaje que se hacen está realizado en una técnica llamada tebori, una de las más dolorosas para realizar tatuajes.

Es habitual, que quienes se inician en la mafia japonesa, se hagan los primeros tatuajes en una pequeña parte del cuerpo, para posteriormente ir ampliando el mismo con el paso de los años.

La mentalidad occidental respecto a los tatuajes, es completamente diferente a la que suele tener la yakuza en Japón. En occidente se muestran como objeto decorativo, estando expuestos en zonas visibles del cuerpo (brazos, piernas o cuello). La yakuza intenta no mostrarlos en zonas visibles de las extremidades, de forma que, al ir vestidos con manga larga y pantalones, no puedan llegar a percibirse.

Los tatuajes en Japón siempre han estado muy mal vistos por la sociedad, ya que siempre se han asociado con la yakuza y la delincuencia en general. Es por ello, que si decides visitar Japón y tienes alguno en tu cuerpo, deberías tratar de ocultarlo con una pegatina al entrar por ejemplo en un onsen (balneario), ya que incluso te podrían prohibir el acceso.

Keiretsu y el milagro japonés

En 1946, un año después del final de la Segunda Guerra Mundial, Japón modificó su Constitución, dando paso a una monarquía constitucional; al mismo tiempo inició una transformación de su estructura económica tradicional, con EEUU (país que intervenía en forma absoluta en su territorio) como principal proveedor de ayuda técnica y financiera.

Con la guerra de Corea (1950-1953), Japón "superó" su propia postguerra. En 1951 se firmó el Tratado de San Francisco y un año después Japón volvió a ser plenamente soberano. Mientras tanto, EEUU empleó a las islas del archipiélago japonés no sólo como puntos de suministros a Corea sino como avanzada capitalista en Asia oriental. Esto trajo como consecuencia la llegada de capitales y una rápida reindustrialización.

Los japoneses encararon esta nueva etapa de manera diferente: la economía japonesa basada en los antiguos zaibatsu fue replanteada y reconfigurada, adoptándose el sistema keiretsu. Veamos brevemente de qué se trata eso.

Los zaibatsu eran grupos de empresas oligopólicas, habitualmente controladas por familias poderosas, que estaban presentes en casi todos los sectores económicos de la economía japonesa antes de la Segunda Guerra Mundial, siendo las cuatro principales (Mitsui, Mitsubishi, Yasuda y Sumitomo) y sus subsidiarias las que controlaban un tercio del comercio exterior y más de la mitad de la industria pesada.

Después de la SGM el panorama cambió: los estadounidenses consideraban que los zaibatsu eran dominados por grupos muy pequeños, los consideraban monopolios antidemocráticos y los acusaron de haber sido responsables del armado militar japonés. Entonces los japoneses transformaron los zaibatsu en estructuras diferentes llamadas keiretsu.

Los keiretsu son grandes grupos empresariales (algo así como holdings, digamos) japoneses vinculados tanto vertical como horizontalmente. Incluyen una gran variedad de empresas del sector industrial, comercial y bancario. El sistema keiretsu implica la cooperación mutua y evita que las empresas que forman parte del mismo sean adquiridas por otros grupos.

La idea del keiretsu sostiene que, si una empresa es propietaria de una parte de su proveedor y a su vez el proveedor es propietario de una parte de la empresa, se pueden obtener beneficios mutuos, lo cual no es posible con el esquema tradicional. El sistema keiretsu resulta así una estructura corporativa en la que una serie de organizaciones se vinculan entre sí, generalmente tomando pequeñas participaciones las unas de las otras, para construir una relación de negocios duradera en el tiempo y con sus protagonistas muy cerca entre sí.

Las empresas keiretsu pueden relacionarse entre sí de dos formas diferentes. En el keiretsu horizontal ("yoko") un grupo de grandes empresas mantienen relaciones de tipo comercial, estratégico, informacional y de distribución, y todas tienen un mismo banco como respaldo. En el keiretsu vertical ("tate") hay una empresa líder y una serie de empresas más pequeñas, subordinadas a ella y que cuentan con el respaldo de la "empresa madre", que no las dejará caer. La empresa principal, o cualquiera de las subsidiarias, pueden formar parte a la vez de un keiretsu horizontal.

Este enfoque transforma de raíz las relaciones entre empresa y proveedor, ya que crea alianzas entre ellos. El resultado (en Japón, claro) es la capacidad de ofrecer un mejor servicio al cliente y tener facilidad para poder transformar cada negocio; es decir, ser adaptable.

Los keiretsu no son tan diferentes a los zaibatsu; de hecho, las empresas keiretsu más importantes son las mismas que antes eran zaibatsu. Pero lo que sí cambió es que en este nuevo sistema el gobierno adoptó un perfil marcadamente proteccionista, y además asumió la responsabilidad de respaldar la creación de las empresas necesarias para desarrollar la industria pesada, de la que derivaban muchas industrias menores. Es curioso comprobar cómo EEUU aceptó este cambio (oligopolios familiares –zaibatsu– por keiretsu –holdings con asistencia del gobierno–), dado que durante su ocupación pretendía una economía liberal para Japón; pero se ve que los japoneses les vendieron bien el proyecto.

La relación de las empresas keiretsu con el gobierno fue tanto financiera como política, y esta buena convivencia fue la clave de la extraordinaria recuperación económica nacional, conocida como "el milagro japonés". La sintonía entre

el poder político y el poder económico fue total. El partido gobernante creaba el clima político necesario para propiciar la rentabilidad de las empresas; de alguna manera, era como que el gobierno fuera el "brazo político" de las empresas. A cambio, el capital organizado contribuía políticamente solventando políticas de gobierno que a su vez significaba aumento de trabajo para ellos.

En estas organizaciones empresariales participaban, unidas, entidades industriales, comerciales, de servicios empresariales, aseguradoras y bancos, y esta unión heterogénea, pero con objetivos en común permitía realizar todas o la mayor parte de las actividades empresariales "dentro" del keiretsu, generando así un modelo de colaboración asegurado y de préstamos baratos en los que las empresas extranjeras no tenían cabida. O sea: cada keiretsu tiene su banco, su proveedor de materia prima, su fábrica, su logística propia, su distribuidor, sus canales de venta, etc., etc. Todos con la misma camiseta, le piden plata al mismo banco, que a su vez es accionista de cada empresa, mientras que las empresas son parte del board o son accionistas del banco. Así, todo queda en casa.

Por supuesto, esto ha creado oligopolios que podrían subir los precios para la venta de productos en el mercado interno mientras se hace "dumping" (venta a pérdida) en los mercados extranjeros. Ni que importara… lo más importante era mejorar la economía interna. Y así se produjo "el milagro japonés".

Se importaban materias primas del sudeste asiático mientras se exportaban productos manufacturados cada vez de mayor calidad y valor agregado, gracias a la reinversión de los beneficios en la adquisición y el desarrollo de nueva tecnología, prefiriendo eso al reparto de dividendos.

El mencionado proteccionismo e intervencionismo del gobierno también fue fundamental (frente a las tendencias mundiales de libre comercio) para proteger las industrias locales hasta que fueran capaces de competir con las extranjeras. Así, este modelo desarrollado por Japón se apoyó en estos grandes holdings (en definitiva, eso es lo que son los keiretsu) respaldados por el gobierno, que facilitaba su crecimiento y recaudaba en forma proporcional al crecimiento de la economía. En este contexto tuvo un papel importante el Ministerio de Industria y Comercio Exterior, que desarrolló planes para las industrias con préstamos a bajo interés, subsidios fiscales y ayuda en la adquisición tecnológica, pero también dispuso pautas de comportamiento para las empresas, para que dirigieran esfuerzos hacia los sectores que consideraba más necesitados.

Las empresas japonesas tuvieron poca presencia internacional hasta la segunda mitad de la década del '60, en que alcanzaron un nivel tecnológico suficiente que les permitió competir en el exterior. En 1971 el yen quedó desvinculado del dólar y Japón perdió rápidamente su competitividad al revalorizarse su moneda respecto al dólar. Pero lo resolvieron: los keiretsu empezaron a instalarse en países en desarrollo del sudeste asiático, lo que les permitió reducir las desventajas de los nuevos tipos de cambio elevados y contratar mano de obra más barata que la japonesa.

En 1973, cuando estalló la crisis del petróleo, Japón registró una leve retracción en su crecimiento, pero lo corrigió aumentando la jornada laboral y modificando la actividad industrial: se libró de las industrias que consumían mucho espacio, tenían bajo valor agregado, necesitaban abundante mano de obra, requerían gran cantidad de energía o eran demasiado contaminantes y cedió espacio a los sectores más rentables y con mayor valor agregado, con el consiguiente abaratamiento en la producción de bienes intermedios.

Entre 1955 y 1973 Japón tuvo tasas de crecimiento de entre el 7 y el 12% anual (promediando el 10% anual), muy superiores a las del resto de los países industrializados. Durante los años del "milagro japonés" se produjo un enorme aumento del nivel educativo técnico y académico. Fue además un período significativo en la adaptación de nuevas tecnologías y su empleo en la producción. Se produjo un aumento del empleo (la tasa de desempleo llegó a ser apenas del 1,4%) y una fuerte alianza entre el sector público y privado. Entre 1948 y 1973, la expectativa de vida subió de 57 a 74 años y la mortalidad infantil descendió de 65 a 11 niños cada mil habitantes.

En los años '90 Japón comenzó a enfrentar otra crisis: los llamados "tigres (o dragones) *asiáticos"* –un grupo de países que habían imitado el modelo de desarrollo japonés– empezaron a competir con los productos japoneses. Japón había movido sus industrias a estos países para reducir los costos de producción (lo que le valió transformarse en la segunda economía del mundo), y estos países habían aprovechado eso para adquirir el conocimiento y la tecnología japonesas y, también con un fuerte intervencionismo estatal, lograron elaborar productos de cada vez mayor calidad, hasta el punto de ser ellos los que recurrían a la relocalización de sus empresas para hacer su actividad industrial más rentable.

Las tasas de suicidio

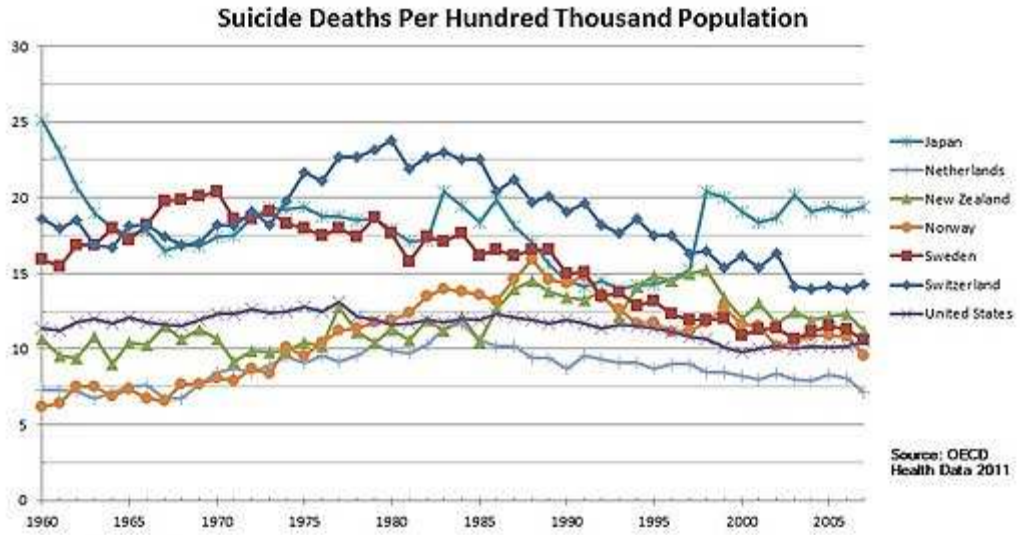
El suicidio en Japón se ha convertido en un tema socio-nacional importante. El país tiene una tasa de suicidio elevada en comparación con otras naciones y está entre las más altas del mundo; el gobierno japonés informó de la tasa para 2006 como el noveno más alto del mundo; pero el número de suicidios ha ido disminuyendo y, entre 2013 y 2016, estuvo por debajo de 30.000 durante tres años consecutivos. En 2014, 70 personas japonesas se suicidaron por día, la gran mayoría eran hombres. Para 2016, las tasas de suicidio habían alcanzado un mínimo desde hacía 22 años de 21 764, es decir, los de hombres disminuyeron en 1664 hasta 15 017 y los de mujeres disminuyeron en 597 a 6747. El 71 % de los suicidios en Japón fueron cometidos por hombres, y es la principal causa de muerte entre los hombres de 20 a 44 años de edad.

Factores en el suicidio incluyen el desempleo (debido a la recesión económica en la década de 1990), la depresión, y las presiones sociales. En 2007, la Agencia Nacional de Policía revisó la clasificación de los motivos de suicidio en una división de 50 motivos con hasta tres razones que figuran para cada suicidio.

En la cultura japonesa hay una larga historia de suicidio honorable, como el suicidio ritual de los samuráis para evitar ser capturados, volar en un avión hacia el enemigo durante la Segunda Guerra Mundial (ataque kamikaze), o la carga contra el enemigo sin miedo para evitar avergonzar a la familia.

Hubo un rápido aumento de los suicidios desde la década de 1990. Por ejemplo, en 1998 un incremento del 34,7 % respecto al año anterior. Esto hizo reaccionar al gobierno japonés incrementando el financiamiento para el tratamiento de las causas de suicidio y para aquellos que se recuperaban de suicidios fallidos. A pesar de que se ha ido reduciendo considerablemente la tasa de suicidios desde 2012, todavía está entre los países con mayor cantidad de suicidios del mundo.

Demografía y localizaciones



Tasa de muerte por suicidio entre 1960 y 2007 en los países de Japón, Países Bajos, Nueva Zelanda, Noruega, Suecia, Suiza y los Estados Unidos

En 2009, el número de suicidios subió un 2 por ciento, hasta 32.845 superior a los 30.000 de los doce años consecutivos anteriores y que equivale a casi 26 suicidios por cada 100.000 personas. Esto equivale aproximadamente a un suicidio cada 15 minutos. En comparación, el Reino Unido tenía una tasa de aproximadamente 9 por cada 100.000, y la tasa de EE.UU. estaba en torno a 11 por cada 100.000. La tasa de suicidio japonesa es especialmente alta entre los países industrializados.

Por lo general la mayoría de los suicidas son hombres; más del 71% de las víctimas de suicidio en 2007 eran varones. En 2009, el número de suicidios entre los hombres aumentó de 641 a 23.472 (con las edades de 40 a 69 años representando el 40,8% del total). El suicidio es la principal causa de muerte entre los hombres de 20 a 44 años de edad. Los hombres son dos veces más propensos a causar su propia muerte después de un divorcio que las mujeres. Sin embargo, el suicidio sigue siendo también la principal causa de muerte para las mujeres de entre 15 y 34 años en

Japón, más preocupante entre las más jóvenes. La tasa de suicidios también ha aumentado entre las personas de 20 años, y en 2009 estaba en su punto más alto de todos los tiempos en ese grupo de edad por segundo año consecutivo, alcanzando el 24,1 por cada 100.000 personas. El NPA informó asimismo un récord por tercer año consecutivo entre las personas en la treintena. La tasa entre la población mayor de 60 años también es alta, aunque las personas de 30 a 40 años son aún más propensas a cometer suicidio.

En 2007, Japón ocupó el primer lugar entre los países del G8 en los suicidios femeninos y en segundo lugar, detrás de Rusia, en los suicidios masculinos.

La localización más frecuente de suicidios está en Aokigahara, una zona boscosa en la base del Monte Fuji. En el período anterior a 1988, cerca de 30 suicidios ocurrieron allí cada año. En 1999, se produjeron 74, el registro en el año 2002 descubrió que se habían hecho allí 78 suicidios. El área es patrullada por la policía en busca de suicidas, y ese mismo año 83 personas con la intención de suicidarse fueron encontradas y puestas bajo custodia protectora. Las vías del ferrocarril también son un lugar común para el suicidio, y la rápida línea Chuo es particularmente conocida por sus altas tasas de suicidas.

Los métodos de suicidio

Los métodos más comunes de suicidio son saltar en frente de los trenes, saltar de lugares altos, colgándose, o una sobredosis de medicamentos. Las empresas ferroviarias pueden cobrar a las familias de los que se suicidan una cuota en función de la gravedad del tráfico interrumpido.

Un método más nuevo, ganando en popularidad a partir de 2006 en parte debido a la publicidad de sitios web de suicidio en internet, es el uso de productos para el hogar, como el gas venenoso sulfuro de hidrógeno. En 2007, sólo 29 suicidios utilizaron este gas, pero en un lapso de enero a septiembre de 2008, 867 suicidios fueron resultado de envenenamiento por gas. Este método es especialmente problemático, ya que existe un alto riesgo de daño a los demás en el proceso. Ha habido varios otros métodos que implican productos químicos domésticos. Un hombre intentó suicidarse en 2008 tragándose pesticidas y fue hospitalizado, 50 personas en el hospital enfermaron por los gases tóxicos.

Lazos con los negocios

Históricamente, Japón ha sido una sociedad dominada por hombres "patriarcales", con fuertes lazos familiares y correlaciones con las expectativas sociales, sin embargo, el estallido de la burbuja que provocó la muerte de la cultura "empleo de por vida" dejó a estas cabezas de familia inesperadamente luchando con la precariedad laboral, y el estigma del desempleo. La economía de Japón, la tercera mayor economía del mundo, experimentó su peor recesión desde la Segunda Guerra Mundial a principios de 2009, impulsando la tasa de desempleo de la nación a un nivel récord de 5,7 por ciento en julio de 2009. Los desempleados representaron el 57 por ciento de todos los suicidios, la tasa más alta de cualquier otro grupo de ocupación. Como resultado de la pérdida de empleo, la desigualdad social (medida en el coeficiente de Gini) también ha aumentado, lo que ha sido demostrado en estudios que han afectado a las tasas de suicidio en Japón proporcionalmente más que en otros países de la OCDE.

Un factor que contribuye a las estadísticas de suicidio entre los trabajadores era la creciente presión en los puestos de trabajo de contención, añadiendo más horas a las horas extraordinarias y tomando menos vacaciones y días de enfermedad. Según cifras del gobierno, "la fatiga del trabajo" y problemas de salud, incluyendo la depresión relacionada con el trabajo, fueron los motivos principales para los suicidios, lo que afecta negativamente al bienestar social de los asalariados y que representó el 47 por ciento de los suicidios en 2008. De entre los 2.207 suicidios relacionados con el trabajo en 2007, la razón más común (672 suicidios) fue el exceso de trabajo.

Por otra parte, el vacío experimentado después de haber sido obligado a retirarse del lugar de trabajo se dice que es en parte responsable de la gran cantidad de suicidios de ancianos cada año. En respuesta a estas muertes, muchas empresas, las comunidades y los gobiernos locales han comenzado a ofrecer actividades y clases para la tercera edad recientemente jubilada que corre el riesgo de sentirse aislada, sola y sin un propósito o identidad.

Compañías de préstamos de consumo tienen mucho que ver con la tasa de suicidios. La Agencia Nacional de Policía afirma que una cuarta parte de todos los suicidios son motivados financieramente. Muchas muertes cada año se describen como Inseki-Jisatsu (suicidios por "responsabilidad impulsada"). Los bancos japoneses establecen

condiciones muy difíciles para los préstamos, lo que obligó a los prestatarios usar los garantes de familiares y amigos que se convierten en responsables de los préstamos en mora, produciendo extrema culpabilidad y desesperación en el prestatario. En lugar de colocar la carga sobre sus garantes, muchos han estado tratando de asumir la responsabilidad de sus préstamos impagados y deudas pendientes a través de los pagos de seguro de vida. En el año fiscal 2005, 17 empresas de consumo de crédito recibieron un total combinado de 4.300.000.000 yenes en pagos políticos suicidas en 4908 los prestatarios o un 15 por ciento de los 32.552 suicidios en 2005. Los abogados y otros expertos afirman que, en algunos casos, los cobradores de acosar a los deudores a punto toman esta ruta. Los prestamistas japoneses no bancarios, a partir de mediados de la década de 1990, comenzaron la contratación de pólizas de seguros de vida, que incluyen pagos de suicidio a los prestatarios que incluyen la cobertura de suicidio, y los prestatarios no están obligados a ser notificado.

Actitud cultural hacia el suicidio

La actitud de la sociedad japonesa hacia el suicidio se ha denominado «tolerante», y en muchas ocasiones el suicidio es visto como una acción moralmente responsable. La discusión pública sobre la alta tasa de suicidios también se centra en culpar a las dificultades económicas que enfrentan los hombres de mediana edad. Sin embargo, el surgimiento de sitios web suicidas en Internet y la creciente tasa de pactos suicidas han levantado preocupación entre la opinión pública y los medios de comunicación, que consideran los pactos «irreflexivos».

En 1703, Chikamatsu Monzaemon escribió una obra de teatro de títeres titulada *Sonezaki Shinjuu* (*El amor suicida de Sonezaki*), que fue posteriormente re-diseñado para el teatro kabuki. La inspiración para la obra fue un doble suicidio real que había ocurrido recientemente entre dos amantes prohibidos. Los «suicidios dobles» se volvieron entonces tan comunes que con el tiempo fueron prohibidos por las autoridades del gobierno para desalentar a más parejas a poner «románticamente» fin a sus vidas.

Durante los años del Japón imperial, el suicidio era común entre los militares. Esto incluía el suicidio cuando se perdía una batalla. La forma samurái de la gloria a través de la muerte y el suicidio ritual era visto como algo honorable. El escritor Yukio Mishima es famoso por su suicidio ritual en pleno siglo XX.

El patrimonio cultural de suicidio como una noble tradición todavía tiene alguna resonancia entre la sociedad japonesa moderna. Si bien se le estaba investigando por un escándalo en los gastos, el ministro del gabinete Toshikatsu Matsuoka se quitó la vida en 2007. El gobernador de Tokio, Shintaro Ishihara, lo describió como un «verdadero samurái» por preservar su honor. Ishihara también es el guionista de la película *I Go To Die For You* que glorifica la memoria y la valentía de los pilotos kamikazes en la Segunda Guerra Mundial.

Respuestas del gobierno

A pesar de una progresiva recuperación económica a partir de 2010, las tasas de suicidio han seguido siendo altas, lo que hace temer al gobierno japonés. En 2007, el gobierno lanzó un plan de nueve pasos, el "Libro Blanco de la lucha contra el suicidio", con el que esperaba frenar el suicidio en un 20% en 2017. El objetivo del Libro Blanco es fomentar la investigación de las causas de suicidio con el fin de evitarlo, cambiando las actitudes culturales hacia el suicidio, y mejorando el tratamiento de los suicidios fallidos. En 2009, el gobierno japonés comprometió 15.800.000.000 yenes a las estrategias de prevención del suicidio. Naoto Kan, el ex primer ministro, habló de su deseo de "minimizar la infelicidad" en el país y manifestó en repetidas ocasiones sobre la necesidad de reducir la alta tasa de suicidios de Japón.

Japón asignó 12,4 mil millones de yenes (133 millones de dólares) en activos de prevención del suicidio en el año fiscal 2010 que terminó en marzo de 2011, con planes para financiar el asesoramiento público para las personas con deudasabrumadoras y los que necesitan tratamiento para la depresión.

En medio del aumento global de la muerte autoinfligida de 2009, el Gobierno afirmó que no ha habido signos alentadores desde septiembre. La Oficina del Gabinete dijo que el número de suicidios mensuales se redujo mes a mes entre septiembre de 2009 y abril de 2010. De acuerdo con cifras preliminares recopiladas por el NPA, el número de suicidios se redujo un nueve por ciento respecto al año anterior.

Los sin techo

Detrás de las positivas cifras que enorgullecen a la tercera economía mundial, como su escaso 2,4% de desempleo, hay una pobreza relativa que afecta en torno a un 15 % de la población.

Personas sin hogar duermen en las calles del bullicioso distrito de Shinjuku, en Tokio

En las calles del próspero Tokio, miles de personas esperan cada día a que caiga la noche para desplegar sus cartones para dormir y ocultarse así de una sociedad que también hace lo posible por mantenerlos fuera de la vista.

Detrás de las positivas cifras que enorgullecen a la tercera economía mundial, como su escaso 2,4% de desempleo o un Producto Interior Bruto que volvió a crecer en el último trimestre, hay una pobreza relativa que se mantiene en niveles similares desde 2000, afectando en torno a un 15 % de la población.

El número de personas sin hogar, por su parte, ha disminuido un 77% en los últimos 11 años, según datos del Gobierno que también apunta a que hay 4.977 sin techo en Japón y en concreto, 1.242 en su capital, Tokio, aunque las ONG afirman que las cifras reales son mucho mayores.

En el emblemático distrito de Shinjuku, uno de los más bulliciosos de la capital, centenares de personas sin hogar se resguardan debajo de puentes o pasos subterráneos, y a diferencia de lo que sucede en otras grandes urbes del resto del mundo, casi nunca pidendinero.

"Hay más personas sin techo de las que cuenta el Gobierno porque hacen el recuento por la mañana y es por la noche cuando se ven muchas más", asegura a Efe el cofundador de un grupo de ayuda a los sin techo, el bosnio Sulejman Brkic, mientras carga con bolsas llenas de dulces, bandejas de comida y termos con té frío.

"No quiero nada", les dice un hombre que descansa sobre cartones, actitud que se debe a que algunos de ellos "se avergüenzan de la situación en la que están y saben que también son una vergüenza para la sociedad japonesa", según explica Daizo Tanaka, otro voluntario de la misma agrupación.

En el emblemático distrito de Shinjuku, uno de los más bulliciosos de la capital, centenares de personas sin hogar se resguardan bajo puentes.

Además de las personas que viven en la calle, hay otro colectivo, el de trabajadores irregulares sin vivienda que en su caso sí encuentran un techo bajo el que dormir, sobre todo en los asequibles cibercafés, y que este año el Gobierno Metropolitano de Tokio contabilizó en 4.000, el doble que hace 10 años.

Sadao Kawamura, de 77 años, era uno de esos trabajadores irregulares sin vivienda que perdió su empleo cuando estalló la burbuja inmobiliaria y financiera en los años 90 en Japón, tras lo cual encadenó trabajos que solo le permitían pagar hostales baratos o pasar las noches en cibercafés.

Pasados los 50 años, según cuenta, le empezó a resultar más difícil encontrar trabajo y ni sus estudios de Derecho ni su experiencia laboral le sirvieron, por lo que acabó viéndose arrastrado a vivir en la calle. "Me sentía patético, estaba desesperado por salir de mi situación", confiesa con un hilo de voz Kawamura, un sentimiento que no todas las personas sin techo comparten, según apunta Yuki Tsubasa, trabajador de la organización sin ánimo de lucro Moyai.

"Muchos se dan por vencidos y tampoco saben las ayudas que existen para sacarles de su situación", dice este voluntario y licenciado en sociología, quien define la pobreza en Japón como "un problema invisible al que la mayoría de las personas son indiferentes porque sienten que no es su responsabilidad".

Presionado por organizaciones como Moyai, el Gobierno promulgó en 2002 una ley para promover la autosuficiencia de los sin techo, que les permitía alojarse en albergues para poder centrarse en su búsqueda de trabajo, lo que facilitó que personas como el antes mencionado Sadao encontraran trabajo y rehiciesen sus vidas.

A pesar de los avances que supuso esta iniciativa, para la investigadora estadounidense Rayna Rusenko, de la Universidad tokiota de Sophia, se trata de medidas "que ayudan a paliar temporalmente la situación" y "no se centran en mejorar las causas reales de la pobreza, por lo que no es una solución permanente".

"Las instituciones gubernamentales han sido generalmente hostiles con las personas sin hogar durante décadas", explica esta académica especializada en política de bienestar afincada en Tokio desde hace 12 años.

Tanto la experta como voluntarios de las antes citadas organizaciones temen que esta actitud de las autoridades se recrudezca de cara a los Juegos Olímpicos que acogerá la capital en 2020, ya que "el evento se convertirá en una razón legítima para eliminar a los sin techo de los lugares públicos", según Rusenko.

"El Gobierno está más preocupado en limpiar las calles que en solucionar el problema", afirma Christopher Warren, un activista que también participa en tareas de reparto de comida en Shinjuku.

El respeto a la tercera edad

Si conectamos dos ideas como pueden ser Japón y tercera edad, el tercer elemento que se produce en nuestra mente si pensamos en una posible relación entre ambos es la idea de respeto. Dicha idea que puede venirse a nuestra mente de manera casi instantánea tiene su origen en una visión estereotípica, incluso podríamos decir orientalista, por la cual se atribuye a la sociedad japonesa un respeto incondicional por la generación más anciana del país. Existe una idea preconcebida de veneración a los ancianos en Oriente, que quizás esté asociada con una idea generalista que hace Occidente, que podría relacionarse con los ideales confucianos, procedentes de China, fuertemente presentes en Asia oriental. Las enseñanzas confucianas vendrían a reivindicar un orden socio-ético-político concreto que estimaban adecuados para el refinamiento de las personas, las cuales consideraban como seres sociales en potencia. Las *Analectas*, compiladas por los discípulos de Confucio, dignificaban la virtud como la validez para gobernar y ser gobernado, que se desprendía de la calidad moral de cada individuo, siendo respaldado por una sociedad que funcionase conjuntamente de acuerdo con valores sociales correctos que sirvieran de modelo.

Dentro de los estudios confucianos es el concepto de *ren* el que funciona como valor primordial que sustenta el respeto hacia los ancianos en el corpus doctrinal. Anteriormente dicho concepto tenía un significado más llano y se asociaba con ideas como la amabilidad o la generosidad. "Ren consiste en amar a los otros" (Analectas 12:22) es la síntesis que hizo Confucio en sus Analectas sobre el sentido de *ren*. Este amor al prójimo que definía Confucio había de ser también *xiao* o "filial", lo que otorgaba principal importancia al respeto por los padres y los mayores (Analectas 1:2). Se resaltan los valores del amor natural de los hijos por las personas de mayor edad y dichos valores tenían que provenir de uno mismo, configurándose el individuo como ser virtuoso y recto dentro la sociedad. Actuar de dicha forma era la única manera de convertirse en *junzi* o persona elevada, que en términos morales era aquel que cultiva en sí mismo los valores de *ren*. De esta forma el confucianismo estaba otorgando a la tercera edad un respeto legítimo y una importancia vital dentro del perfeccionamiento de la sociedad humana. Luego esta doctrina moral-religiosa confuciana entendía que una de las bases para el correcto funcionamiento era el respeto hacia los ancianos y que por tanto una sociedad donde los ancianos no recibiesen el trato y la relevancia adecuados no sería virtuosa ni exitosa. Huelga decir que dichos valores procedentes de las doctrinas confucianas también se encuentran en Japón ya que viajaron desde China a través de Corea. En Japón a pesar de no ser una religión consagrada ni reconocidamente practicada si que baña gran parte de su corpus ético y moral e incluso a día de hoy pueden encontrarse templos consagrados a la imagen de Confucio, como por ejemplo es el caso de Yushima Seidō 湯島聖堂 erigido durante el periodo Edo 江戸 (1603-1868) en el distrito de *Bunkyō* 文京 *y* en Tokio. Por tanto, las influencias confucianas son en parte responsables de esta estima y respeto desde la tradición por los ancianos en Japón y que es vista de manera estereotípica por Occidente.

Por otro lado, esta visión estereotípica de respeto por los ancianos en Asia también puede venir del culto por la longevidad, en japonés *nagaiki* 長生き que filosofías célebres como el taoísmo han llevado a cabo dentro de su interpretación del *Dao* 道 como Vía para la vida. Lao Tsé en el *Dào Dé Jīng* promulgó que a través de la práctica del *wuwei* o la "no-acción" podía conseguirse el potenciar la longevidad. Para disfrutar de una vida larga y rica se había de actuar en contra del sentido común, ya que este se obcecaba en perseguir objetivos y era germen de conflictos. La docilidad de la "no-acción" es por tanto la base de la serenidad que permite al ser humano vivir de manera relajada y plena durante muchos años. Este culto por longevidad tiene como respuesta en la sociedad china el respeto hacia las personas ancianas por considerarse que han sabido llevar una vida apacible y fructífera, de

acuerdo con la doctrina del *Dao*, para poder alcanzar esas edades. Si bien la filosofía taoísta no se relaciona directamente con la cultura y sociedad japonesa, el neoconfucianismo que llegaría a Japón en el siglo XVII sí que había incorporado en China estas visiones del taoísmo y por tanto participan también de esta visión orientalista que hemos comentado que es común en Occidente.

Por último, aunque resulte lo menos directamente conectado con las tradiciones japonesas, esta visión estereotípica de respeto por los ancianos en Asia oriental tiene gran parte de razón de ser debido al culto a los antepasados que se realiza de manera tradicional en la religión popular china desde la dinastía de los Shang (XIV-XI a.C.). En China los antepasados, denominados *zu* o *zuxian* consiguen dicha categoría a través de procesos rituales y funerarios concretos. Esta práctica por la cual se consigue el perdón del difunto para que éste suba al Cielo es considerada una de las formas más básicas y primerizas de actos religiosos en China. Normalmente el rito se realiza para con miembros de la familia, que hayan sido conocidos personalmente, y se les dispone un altar donde se les colocan todo tipo de ofrendas como arroz, fruta o incienso. Resulta curiosa la similitud entre dioses y ancestros o antepasados a la hora de la práctica de dichos rituales. Ambos son venerados de formas prácticamente similares con la diferencia de que la adoración a los dioses es realizada por comunidades y la de los antepasados por familias particulares. Los Sheng, quienes comenzaron a oficializar este tipo de rituales de culto a los antepasados, consideraban que la muerte natural era la deseada tras muchos años de vida, lo que conecta directamente con la filosofía taoísta. Esta muerte natural era reconocida como algo positivo y admirable por estar en concordancia con el orden social y natural, luego el alma del difunto merecía ser guiada hacia el Cielo a través de la práctica ritual. De esta forma vemos de nuevo un reflejo en el respeto y reivindicación de los ancianos en este culto ritual a los antepasados. En el caso más concreto de Japón en períodos anteriores a los años 60, era habitual que en las zonas rurales se considerase a los ancianos con mucha descendencia como ancestros honorables incluso antes de su muerte.

Sin embargo, estando ya definidas algunas de las posibles raíces de este culto por el respeto a los ancianos en Asia oriental, cabe preguntarse si Japón también tiene algún reflejo directo y tangible de dicho respeto por la tercera edad.

Podemos encontrar en el que está considerado como el libro más antiguo que narra la historia de Japón un ejemplo de esto. En estas *Crónicas de antiguos de hechos de Japón* o *Kojiki* 古事記 editado por O no Yasumaro por encargo de la corte imperial de *Yamato* (250 -710 d. C.), existen tres divisiones por eras, siendo la primera de ellas la correspondiente a los dioses. Dicha era que narra desde la creación de las islas japonesas por parte de los dioses Izanagi 伊弉諾 e Izanami 伊弉冉尊, contiene también el mito relativo a la diosa central del sintoísmo Amaterasu, diosa del sol. Es junto a ella que reaparece una de las deidades creadoras denominada ya al inicio del capítulo primero como Taka-mi-musubi no kami 高御産巣日神 y más tarde (en los capítulos 22 y 26 como dios Takagi 高木神). La figura de esta deidad o *kami* 神, aparece en el primer capítulo que describe los primeros instantes de la creación de las islas japonesas como una de las dos fuerzas creadoras de todas las cosas, a modo de yin o de yang y una de las tres divinidades originales. El punto que resulta interesante en esta deidad que surgiría en el Altiplano del Cielo (*Takama no hara*, 高天原) es que en los capítulos 22 y 26 aparecería junto a la diosa Amaterasu sirviéndole de consejero y compartiendo voz a la hora de gobernar los cielos. Ambos son los autores del “sublime mandato” por el cual se ordena a otros dioses regir las distintas tierras o países de las islas japonesas. La razón por la que Amaterasu

considera que el dios Takagi es válido para aconsejarles en estos asuntos es por su ancianidad. La diosa principal del sintoísmo estima necesario los consejos de un dios anciano para llevar a cabo sus labores como rectora de las islas japonesas. Existe por tanto un respeto y una admiración a este dios anciano, a la vez que una necesidad de recurrir a su vejez y sabiduría para la toma de decisiones. Este podría considerarse como el más antiguo caso registrado en Japón que haga referencia a una relación de veneración y respeto por los ancianos, que además es relevante por tratarse de un escrito mítico y esencial para la historia de los orígenes del país.

No tenemos que viajar al pasado para conocer al dios Takagi, ya que es habitual encontrarlo representado como un anciano de largas barbas grises en los números teatrales de danza *kagura* 神楽. Además, existe a día de hoy un santuario sintoísta, o *jinja* 神社, consagrado a la figura de este dios que puede encontrarse en el distrito de Sumida en Tokio.

Keiro no hi

Más actual es el *Día del respeto a los mayores* o en japonés el denominado *keirou no hi* 敬老の日. Se trata de un día feriado nacional celebrado el tercer día de septiembre y que se enmarca como la primera de las festividades de la *Silver Week*. Resulta curioso que se denomine a esta semana como *Silver Week* ya que la transcripción al *katanaka* カタカナ de la palabra inglesa *silver* es frecuentemente empleada en Japón como eufemismo para lo relacionado con los ancianos, en referencia al color del cabello de estos y que comentaré más adelante. Durante este día se preparan comidas especiales para los ancianos por parte de asociaciones de todo tipo y en algunos lugares también tienen lugar lo que se conoce como *keirokai* 敬老会. Se trata de ceremonias informales o fiestas en las que los más pequeños, normalmente niños de primaria, preparan todo tipo de entretenimientos para divertir a los ancianos y más tarde obsequiarlos con aperitivos tradicionales preparados por ellos mismos. Estas *keirokai* supone, por tanto, todo un ejercicio a través del cual se les inculca a los niños japoneses el respeto por sus mayores, haciendo que éstos dediquen en exclusiva un día para la veneración de los ancianos. Del mismo modo es una forma de que los más pequeños valoren el *nagaiki* que tanto caracteriza al pueblo japonés.

El envejecimiento poblacional es una de las grandes preocupaciones para la nación japonesa. Esta transformación en la demografía japonesa ha conducido al aumento del número de población anciana de forma exponencial. Consecuentemente, se han tomado medidas para que las *keirokai* sean dedicadas a un sector de población de mayor edad respecto al año 68, cuando comenzó la tradición. Esto es, la edad para ser considerado un anciano en Japón ha aumentado. Si bien, antes se estimaba que un anciano era una persona que sobrepasara los 60 años, a día de hoy no pertenecería a la tercera edad hasta haber cumplido los 65 años.

En contraposición con la celebración del *keirokai* en la cual se venera la figura de los ancianos, podemos encontrar en el archipiélago nipón una leyenda que viene a presentar el matiz contrario. Se trata de una práctica legendaria denominada *ubasute* 姥捨て mediante la cual las ancianas eran abandonadas a su suerte. Sus propios familiares se veían obligados a dejarlas morir en la montaña Kamakuri-yama 冠着山, la cual se conoce popularmente como Ubasute-yama 姨捨山 en Nagano. De esta forma la familia aliviaba la carga que suponía mantener a un pariente que ya no era productivo para la propia prosperidad de la familia. Incluso existen numerosas creaciones que ilustran esta leyenda, como por ejemplo la más célebre de todas ellas, el largometraje *Narayama bushiko* (1958) de Keisuke Kinoshita. En contraste y en un tono más optimista existe la película *Ikitai* 生きたい (*Voluntad de vivir*) del cineasta Kaneto Shindô 新藤兼人, la cual refleja esa misma situación del *ubasute,* pero trasladada a un presente que se corresponde más a la importancia y peso actual de la tercera edad en la sociedad japonesa de hoy. En los últimos compases de dicha película se muestra la voluntad de vivir de un anciano que se niega a terminar de leer el relato de *Narayama bushiko* 楢山節考*,* cuyo final cuenta la muerte de la anciana de Narayama. Así el protagonista de *Ikitai* se está negando a sufrir ese mismo destino. Por tanto, esto funciona como una metáfora que representa la autoafirmación y la reivindicación del anciano en la sociedad. La cuestión general que es tratada en la película es conocida como *oyasute* 親捨て, en referencia a esta mítica práctica, pero sustituyendo el primer carácter por el de pariente o familiar 親.

El inicio de la democracia plateada

Esta idea fue ilustrada por Mitsuru Uchida en su obra *silver democracy*「シルバーデモクラシー」en la editorial *Yuhikaku* 株式会社有斐閣, especializada en publicaciones sobre derecho político. A grandes rasgos describe la idea de cómo la transformación demográfica que ha experimentado Japón en las dos últimas décadas con el rápido envejecimiento de su población también ha tenido repercusión en el panorama político del país. El cada vez mayor número de ancianos junto con el absentismo en las urnas electorales por parte de los jóvenes adultos ha llevado a que los resultados de las elecciones estén cada vez más influidos por la tercera edad. En un mundo en el que prácticamente todas las democracias se rigen a la norma de victoria por mayoría, el peso del grupo y rango de edad mayoritario es decisivo. El caso de Japón es especialmente acentuado, de hecho, es el que más dentro del mundo político. Los ancianos son influyentes y a su vez objetivo de los partidos políticos que necesitan de su influencia y votos. Según estudios del Fondo Monetario Internacional, Japón no sería un caso aislado dentro del panorama internacional, sino que se estima que, para el ejercicio de 2020, existirán muchas naciones donde la mayoría de los votantes sean mayores de 50 años. Puede decirse que Japón es el primero de los países partícipe de una "democracia plateada", pero que no se trata sino del primero de otros tantos.

Datos de mediados de 2015, provenientes de medios especializados en Japón, tales como *The Japan Times*, se hacen eco definitivamente de lo que ya es una evidencia: la población de Japón es, cada día que pasa, menor. Este decrecimiento poblacional se debe a una serie de factores que fruto de la preocupación social se han convertido en un objeto crucial para el futuro de la nación.

El número de personas por encima de los sesenta y cinco años en Japón ha aumentado en 1,1 millones en el espacio de tiempo que va desde 2013 a 2014. Sería imposible con un aumento tan desmesurado no percibir el cambio en la balanza poblacional que está experimentando el conjunto de la sociedad que habita convive en las islas japonesas. El propio gobierno japonés ha advertido que el ritmo de envejecimiento de la nación supondrá que para 2060 que el 40% de los habitantes tengan más de sesenta y cinco años y para dar una visión que represente con más rotundidad la gravedad del problema, el Ministerio de Salud y Bienestar calculó que si este ritmo de descenso de la población continúa resultaría que para el año 3000 la población de Japón se vería reducida a tan solo quinientas personas

Quizás el dato anterior funcione como el más intimidatorio pero su postura lejana podría antojarse demasiado especulativa. Es mucho más probable que los datos o conclusiones trazadas desde distintos campos como la prensa o los estudios estadísticos que sean más útil manejar a corto plazo es el cálculo que estima que la población japonesa estará constituida por 105 millones de personas o que según algunos medios, como la BBC News, que se hicieron eco de esta alarma, la población se vería reducida en una tercera parte para 2060. En definitiva, todo este alarmismo no sólo se atiene a un envejecimiento poblacional, sino también a una baja tasa de natalidad, la cual junto con la larga esperanza de vida de los japoneses son las dos claves de esta problemática.

Para poder observar de manera más directa las informaciones que nos llegan a través de la prensa conviene consultar la base de datos del *Instituto Nacional de Investigación sobre Población y Seguridad Social de Japón* que trabaja conjuntamente con la *Oficina de Estadísticas del Ministerio japonés de Asuntos Internacionales y Comunicación*.

Gracias a la anterior tabla, obtenida en el sitio web de la *Oficina de Estadísticas de Japón* podemos observar cómo, realizándose una consulta de los últimos y más recientes datos disponibles, la población japonesa (incluyendo a los extranjeros residentes de larga duración) como se la disminución de población en el archipiélago nipón. La tabla recoge datos de censos de población, que van desde conclusiones finales fechadas a primeros de octubre de 2014, hasta estimaciones para la última parte del primer trimestre del ejercicio de 2015. Si trasladamos las informaciones a millones de personas, es llamativo como el total de la población desciende de los 127.083.000 habitantes censados en octubre de 2014 a los 126.910.000 estimados para marzo de 2015. Estos dos datos resultan sorprendentes, sin dejar de tenerse en cuenta que se trata en parte de estimaciones, pues la diferencia es de 173.000 personas menos en un periodo de aproximadamente 150 días.

El otro punto interesante de observar en la tabla es que los grupos mayoritarios son aquellos correspondientes a los rangos que comprendidos entre los 40 a 44 años de edad y el que resulta más interesante en este escrito: el que va desde los 65 a los 69 años. Las estimaciones que fueron dadas para primeros de marzo de 2015 calculaban que la población en ese rango de edad sería de 9.430.000 personas. Al observar los rangos de edad inmediatamente anteriores y posteriores también contienen valores cercanos a los 8.000.000 de personas y similares. Esto nos hace

ver la gran cantidad de población anciana que habita el archipiélago japonés en comparación con los resultados obtenidos en las mediciones de la población joven.

Population Estimates by Age (5-Year Age Group) and Sex

Age groups		Mar. 1, 2015 (Provisional estimates)			October 1, 2014 (Final estimates)					
		Total population			Total population			Japanese population		
		Both sexes	Male	Female	Both sexes	Male	Female	Both sexes	Male	Female
		Population (Ten thousand persons)			Population (Thousand persons)					
Total		**12691**	**6171**	**6520**	**127,083**	**61,801**	**65,282**	**125,431**	**61,041**	**64,391**
0 - 4	years old	520	267	253	5,213	2,673	2,540	5,157	2,644	2,513
5 - 9		530	271	259	5,307	2,716	2,591	5,261	2,692	2,569
10 - 14		568	291	277	5,713	2,927	2,786	5,669	2,904	2,765
15 - 19		598	306	292	6,005	3,075	2,930	5,924	3,034	2,890
20 - 24		620	319	301	6,203	3,190	3,013	5,989	3,076	2,913
25 - 29		660	338	322	6,678	3,414	3,264	6,462	3,304	3,158
30 - 34		739	375	364	7,466	3,788	3,678	7,279	3,703	3,576
35 - 39		853	432	421	8,670	4,394	4,277	8,513	4,328	4,185
40 - 44		981	496	484	9,793	4,956	4,837	9,644	4,898	4,747
45 - 49		865	435	430	8,608	4,329	4,279	8,477	4,279	4,199
50 - 54		785	393	392	7,791	3,903	3,888	7,688	3,860	3,828
55 - 59		758	377	382	7,654	3,801	3,853	7,580	3,769	3,810
60 - 64		873	428	445	8,980	4,406	4,574	8,920	4,379	4,542
65 - 69		943	455	488	9,154	4,414	4,741	9,107	4,391	4,716
70 - 74		786	365	420	7,928	3,689	4,239	7,893	3,674	4,220
75 - 79		630	279	351	6,269	2,768	3,501	6,244	2,758	3,487
80 - 84		493	198	296	4,869	1,944	2,925	4,855	1,938	2,916
85 - 89		311	105	206	3,063	1,029	2,033	3,054	1,027	2,028
90 - 94		135	33	102	1,305	312	993	1,302	311	990
95 - 99		37	7	31	352	63	289	351	62	289
100	and over	6	1	5	60	8	52	60	8	51
Regrouped										
0 - 14	years old	1617	828	789	16,233	8,316	7,917	16,087	8,241	7,847
15 - 64		7732	3900	3832	77,850	39,257	38,592	76,478	38,631	37,847
65	and over	3342	1443	1900	33,000	14,227	18,773	32,866	14,169	18,697
75	and over	1614	622	991	15,917	6,124	9,793	15,866	6,105	9,761
85	and over	490	146	344	4,779	1,412	3,367	4,767	1,408	3,359
		Percentage distribution (%)								
0 - 14	years old	12.7	13.4	12.1	12.8	13.5	12.1	12.8	13.5	12.2
15 - 64		60.9	63.2	58.8	61.3	63.5	59.1	61.0	63.3	58.8
65	and over	26.3	23.4	29.1	26.0	23.0	28.8	26.2	23.2	29.0
75	and over	12.7	10.1	15.2	12.5	9.9	15.0	12.6	10.0	15.2
85	and over	3.9	2.4	5.3	3.8	2.3	5.2	3.8	2.3	5.2

Notes) * Figures may not add up to the totals because of rounding.
* Based on the 2010 Population Census.
* Final estimates for this month's population will be computed 5 months later using updated sources.

Hyper aging

No estaríamos muy equivocados si le diéramos a Japón la denominación de nación de ancianos, ya que el peso de este sector de la población muy importante y que de cuya relevancia se desprende la justificación más directa para los argumentos y objetivos de este escrito. Sin embargo, sería injusto por otro lado que tuviésemos una visión por la cual Japón estuviese sufriendo esta transformación de forma aislada. La realidad es que ya existe un concepto que recoge la idea de una transformación, en este caso un envejecimiento poblacional, que están sufriendo la gran mayoría de los países industrializados del primer mundo. Dicho concepto es referido en inglés como *hyper-aging society* (en japonés *haipaa agein* ハイパーアゲイン), que podría tener una traducción cercana al castellano como *híper-envejecimiento de la sociedad*. Esta idea viene a advertir que si bien Japón es un país clave en el estudio del envejecimiento mundial por su situación particular marcada por la larga esperanza de vida de sus habitantes y el subproducto de esto que es el envejecimiento poblacional, también causa de las bajas tasas de fertilidad, existen otros sesenta países más que padecen los mismos síntomas en este aspecto. La gran parte de estos países son aquellos industrializados donde las mediciones de las tasas de nacimiento resultan por inferiores a las de reemplazo. Expresado de manera más simple: existe una tendencia, más acuciada en este tipo de países, a que el total de defunciones no sea compensado con los nacimientos, para lo que se necesitaría que cada mujer diese a luz a 2.1 hijos. Naciones Unidas ha advertido del impacto que supone el envejecimiento de las sociedades en todo el mundo y ve en Japón y Europa zonas claves donde este fenómeno está dándose de manera más grave. En el caso concreto de Japón, las tasas de nacimiento eran altas en las décadas anteriores a la Segunda Guerra Mundial (1939-1945) y

también lo fueron durante los *baby-booms* de posguerra y no fue hasta mediados de los 70, posiblemente efecto de los efectos en las unidades familiares que produjo la crisis del petróleo, que las tasas de nacimiento no cayeron por debajo de las de reemplazo. Otro dato interesante es que la edad media de los japoneses en 1942 era de 22 años, poco menos que la media de 26.9 de India a día de hoy. Además, esta media de edad japonesa no ha hecho más ascender hasta alcanzar los 46.5 años que obtenemos al realizar una consulta en el el sitio web de estadísticas mundial a tiempo real *Worldometers*, que elabora su contenido a través de los datos que el Departamento de Economía y Asuntos Sociales de las Naciones Unidas les cede.

En definitiva, podría considerarse que Japón es algo así como una especie de líder dentro de una transformación de dimensión global que es la del envejecimiento de la población mundial. Japón ya es con toda seguridad líder de los estudios que se relacionan y se hacen cargo del tratamiento de esta situación y, como primer sufridor consciente, se configura como una nación que dominará y sacará provecho de la situación antes que otras naciones. Para finalizar este epígrafe me gustaría dejar evidencia de que el concepto de *hyper-aging,* que es empleado en inglés en la mayoría de los escritos académicos sobre el asunto, tiene cierto carácter paradójico en su equivalente en la lengua japonesa que resulta curioso. El término que se emplea es *chō-kōrei shakai* 超高齢社会 o de manera más literal en castellano: *la sociedad de la edad híper-alta*. Resulta paradójico el empleo al principio del carácter *chō* 超, ya que se trata de un superlativo muy habitual dentro del *slang* del que hacen uso los jóvenes japoneses.

<u>La brecha intergeneracional y económica. W*akamono* versus *roujin.* El origen de la problemática</u>

La década de los 90, marcada por la fuerte recesión en el plano económico y los esfuerzos por superar esta crisis, ha sido el primer periodo de tiempo en el que se ha podido observar un rápido envejecimiento de la población, luego podrían considerarse como un momento clave en los estudios del envejecimiento poblacional en Japón. El impacto de este envejecimiento en la economía interna del país es directo si tenemos en cuenta la magnitud de los reajustes de presupuesto dedicado las pensiones de jubilación que ha de hacer el gobierno cada año. Una de las medidas más comunes es la de subir el salario de los trabajadores que cotizan para que puedan mantener con sus impuestos a la tercera edad y los gastos destinados a su jubilación. El desafío presupuestario se presenta como la preocupación prioritaria para los políticos en quienes residen las responsabilidades de paliar los reveses económicos que supone este envejecimiento poblacional.

A grandes rasgos los miedos que acucia la sociedad japonesa culpa de su envejecimiento son entre otros los déficits económicos y de personal, así como la pérdida de originalidad y capacidades para paliar los nuevos problemas que dicha sociedad tenga que enfrentar. Se teme un desequilibrio presupuestario ya que se incrementan los costos médicos por los mayores requerimientos en el tratamiento de pacientes ancianos, siendo dichos costos cubiertos con los salarios de la minoría joven. Va a darse por tanto una relación de dependencia entre el sector anciano y el resto de la población que tendrá, además, como consecuencia a nivel económico, caídas en la tasa de ahorro de la nación. Esto es, los jóvenes japoneses podrán ahorrar menos ya que una mayor cantidad de su salario será destinado, en forma de impuestos, a costear las pensiones de los ancianos, quienes por su condición de pensionistas y deseo de gozar de una jubilación plena tenderán a usar sus ahorros.

Esta relación de colaboración forzada y dependencia económica entre jóvenes y ancianos se torna a menudo, en el contexto social más práctico y cotidiano, en una batalla entre bandos a causa de las tensiones entre ambos. Los *kireru-wakamono* キレる若者 y los aún hoy más frecuentemente denominados *kireru-roujin* キレる老人 parecen estar en aumento. Un estudio realizado por la cadena de televisión japonesa NHK del cual se hizo eco el periódico *The Japan Times*, recopiló datos que demostraron que el número de personas ancianas arrestadas por cargos de agresión era cuarenta y ocho veces mayor que hace en la década de los 90. Esto no solo nos permite trazar una relación directa entre el aumento de crímenes cometidos por ancianos, lo cual resulta obvio en el caso de una sociedad donde también hay cada vez un número mayor de ancianos, sino que además refleja la cada vez más creciente relación de tensión entre jóvenes y mayores japoneses. Los jóvenes a menudo a no leen las situaciones de la misma forma que lo hacen los ancianos quienes se sienten ignorados o insultados por los primeros. Los *roujin* de hoy pasaron su juventud en épocas de rápido crecimiento económico e industrial y esta generación se diferencia mucho en sus valores de trabajo duro y igualdad social a los de los jóvenes de hoy en día. Estos últimos se consideran a sí mismos como sufridores del legado de los *roujin* a los que creen estar financiándoles un plan de pensiones（

kokumin nenkin 国民年金) que ellos no van a poder disfrutar luego y que además tienen que habitar un país que se enfrenta a amenazas como la radiación nuclear y el terrorismo, o por extensión posibilidad de que estalle una guerra.

Tras consultar la base de datos online de *Nihongo Zokugo Jisho*（日本語俗語辞書）, que se especializa en expresiones propias de los distintos argots del japonés, se nos define キレる como un verbo que al colocarse delante de un nombre viene a otorgarle cierto carácter de orgullo y resentimiento. En concreto hace referencia a las actitudes por las cuales las personas no controlan del todo sus emociones y expresan estas a través de la ira y que se indignan y enfurecen con facilidad porque piensan que están siendo perjudicados por el comportamiento y las actitudes de otras personas.

Dicha expresión comenzó a emplearse más comúnmente ya entrados los años 90. Hasta entonces se empleaba la expresión coloquial *buttsun* ぶっつん que entre otros usos y acepciones hace referencia a las situaciones por las cuales una acción o conducta no pueden ser llevadas a cabo con normalidad. Sin embargo, *kireru* キレる hasta entonces era empleada como parte de la jerga de bandas de delincuentes y también en publicaciones de *manga* políticamente incorrectos. En la década de los 90 es cuando se comenzaría a utilizar esta expresión de forma más común para calificar a los jóvenes que se indignaban y se enfurecían con facilidad, dentro del marco de la emergente ola de delincuencia juvenil que estaba experimentando Japón y que se convirtió en un problema en la sociedad de aquel entonces. Las razones para la crispación y el enfado de los jóvenes de la época se encontraban en los efectos secundarios de la recesión económica de los años 90, cuando la tasa de empleo bajó hasta un 65,6%, siendo el mayor índice de desempleo registrado en cuatro décadas. Los jóvenes tenían que convivir con la incertidumbre y el miedo al futuro, al ser conscientes de que en la presente infinidad de puestos de trabajos estaban siendo destruidos y los empleos de por vida que dotaban de seguridad a la clase media estaban desapareciendo. Existía un importante desapego con la clase política reflejado en estudios que alarmaban que tan sólo un 8% de los jóvenes estaban de acuerdo con dicha clase, además de que la abstención a participar del sufragio electoral fue de un 50% en jóvenes adultos.

En tanto que esta expresión de *kireru* es empleada a día de hoy para referirse principalmente a los *roujin*, resulta curioso como su contenido ha sido trasvasado desde el sector joven al anciano. El empleo es claramente despectivo para con los ancianos, al igual que lo fue con los jóvenes en su momento, pero es claro indicativo de que se ha dado una transformación en los roles sociales de ambos. Ideas asociadas con el comportamiento joven, como puede ser el carácter guerrero y de protesta contra la sociedad que es injusta con ellos, parecen estar fuertemente presentes en el sector anciano de la sociedad japonesa. Quizás la razón principal es directamente el envejecimiento que adolece esta población del *chō-kōrei shakai*, que supone un número mayor de ciudadanos ancianos en comparación, luego teniendo más peso social los ancianos que los jóvenes. Es en el cambio hacia la nueva situación donde se comienzan a observar estos movimientos entre los valores asociados a cada sector de la población y no es tampoco coincidencias que estas transformaciones sociales hayan tenido su resonancia en la política en lo que se conoce como “democracia plateada”, de la que ya hemos hablado en epígrafes anteriores.

Los salaryman

El término asalariado (サラリーマン, *sararīman*) se refiere a cualquier trabajador asalariado. En la cultura popular japonesa, esto está representado por un trabajador de cuello blanco que muestra una lealtad y un compromiso primordiales con la corporación en la que trabaja.

Se espera que los asalariados trabajen muchas horas, que realicen horas extraordinarias adicionales, que participen en actividades de ocio después del trabajo, como beber, cantar en el karaoke y visitar bares de anfitriones con sus colegas, y que valoren el trabajo por encima de todo lo demás. El asalariado generalmente ingresa a una empresa después de graduarse de la universidad y permanece en esa corporación durante toda su carrera.

Otras nociones populares que rodean a los asalariados incluyen karōshi, o muerte por exceso de trabajo. En la cultura japonesa conservadora, convertirse en asalariado es la elección de carrera esperada para los hombres jóvenes y se considera que aquellos que no toman esta trayectoria profesional viven con un estigma y menos prestigio. Por otro lado, la palabra *asalariado a* veces se usa con una connotación despectiva por su total dependencia de su empleador y su falta de individualidad.

Historia

La palabra *sararīman* se describe a menudo como *wasei-eigo*, una formación japonesa de préstamos ingleses, pero parece ser un préstamo directo de la frase inglesa "asalariado", que es anterior al término japonés en casi un siglo. El término japonés tuvo un uso generalizado en 1930, incluso antes de que la expansión del gobierno y la militarización impulsaran el crecimiento del empleo de cuello blanco. El término no incluye a todos los trabajadores que reciben un salario fijo, sino solo a los "trabajadores de cuello blanco en la gran burocracia de una empresa comercial u oficina gubernamental". El término incluye a aquellos que trabajan para el gobierno (p. Ej., Burócratas) y empresas importantes (p. Ej., Las que figuran en Nikkei 225). Trabajadores en el mizu shōbai (vida nocturna) y las industrias del entretenimiento (incluidos actores y cantantes) no están incluidos, aunque sus ingresos pueden estar basados en el salario. Del mismo modo, también se excluyen médicos, ingenieros, abogados, contables, músicos, artistas, políticos, autónomos y ejecutivos de empresas.

Una descripción típica del asalariado es un empleado de cuello blanco que normalmente gana su salario "en función de las habilidades individuales más que de la antigüedad". Los asalariados son conocidos por trabajar muchas horas, a veces más de ochenta horas por semana. A menudo, debido a su apretada agenda de trabajo, el asalariado no tiene tiempo para formar una familia y su trabajo se convierte en un compromiso para toda la vida. Las empresas suelen contratar a los asalariados recién salidos de la escuela secundaria, y se espera que permanezcan en la empresa hasta la jubilación, cuando alcanzan la edad de entre 55 y 60 años. Como recompensa por la demostración de su lealtad, las empresas rara vez despiden a los asalariados, a menos que sea bajo circunstancias especiales "espantosas". También existe la creencia de que "la cantidad de tiempo que se pasa en el lugar de trabajo se correlaciona con la eficiencia percibida del empleado". Como resultado de este intenso estilo de vida impulsado por el trabajo, los asalariados pueden tener más probabilidades de sufrir problemas de salud mental o física, como insuficiencia cardíaca o suicidio.

Imagen social

La prevalencia de asalariados en la sociedad japonesa ha dado lugar a muchas representaciones tanto en los medios japoneses como estadounidenses. Algunas películas en Japón sobre asalariados incluyen *Mr. Salaryman*, *Japanese Salaryman NEO* (basada en la serie de televisión) y una serie dramática titulada *History of a Salaryman*. Existe una cierta expectativa entre las clases media y alta de que los hombres japoneses se conviertan en asalariados. Para muchos jóvenes japoneses, aceptar algo menos que convertirse en asalariado y ajustarse a su ideal se considera un fracaso, no solo para él, sino también para sus padres.

La vida de un asalariado gira en torno al trabajo. Las actividades que realiza fuera del trabajo suelen involucrar a sus compañeros de trabajo, lo que reduce la distancia entre él y el trabajo. Debido a esta expectativa, se han dado una variedad de nombres despectivos a los *asalariados*: *shachiku* (社畜) que significa ganado corporativo, *kaisha no inu* (会社の犬) perro de la compañía y *kigyou senshi* (企業戦士) soldado corporativo, para ridiculizar asalariados.

Entretenimiento

Las cambiantes circunstancias sociales han diversificado enormemente la vida del asalariado fuera del trabajo. Aunque la importancia del consumo social no ha disminuido, su imagen ha cambiado con el tiempo de las fiestas masivas durante la burbuja económica al consumo conservador en casa después del colapso de la economía durante la década de 1990. Mahjong fue un juego inmensamente popular entre la generación de asalariados de la década de 1960, que llevaron el juego a los círculos empresariales directamente desde los grupos de la escuela secundaria y la universidad. La generación de la década de 1970 vio una disminución gradual en el número de ávidos jugadores de mahjong, y en la década de 1980, se volvió común no mostrar ningún interés en absoluto.

El golf se hizo muy popular durante la burbuja económica, cuando los pases para palos de golf se convirtieron en herramientas útiles para ganarse el favor de los ejecutivos corporativos. Se presionó a muchos asalariados de nivel medio para que se dedicaran al golf para participar en eventos de golf con sus superiores. El colapso de la burbuja económica provocó el cierre de muchos campos de golf, y el ritual de jugar al golf con ejecutivos se ha vuelto cada vez más raro. Sin embargo, algunos asalariados actuales pueden tener experiencia en el golf desde sus días de estudiantes, y el golf todavía se reconoce como un pasatiempo caro para los asalariados.

Karōshi

La presión extrema sobre los asalariados puede provocar la muerte por exceso de trabajo o *karōshi*. Los asalariados sienten una intensa presión para cumplir con su deber de mantener a su familia debido a las expectativas de género puestas en los hombres. Según un artículo del *Washington Post*, el gobierno japonés intentó durante años establecer un límite a la cantidad de horas que uno puede trabajar, y el problema ha prevalecido desde la década de 1970. En 2014, después de 30 años de activismo, el parlamento de Japón (la Dieta japonesa) aprobó una ley que "promueve contramedidas contra los karōshi".

Sin embargo, muchos japoneses todavía critican al gobierno y creen que debería haber leyes y sanciones para las empresas que violen las leyes sobre horas de trabajo. Aproximadamente 2000 solicitudes son presentadas por familias de asalariados que mueren de karōshi. Sin embargo, el número de muertos puede ser mucho mayor, y "se

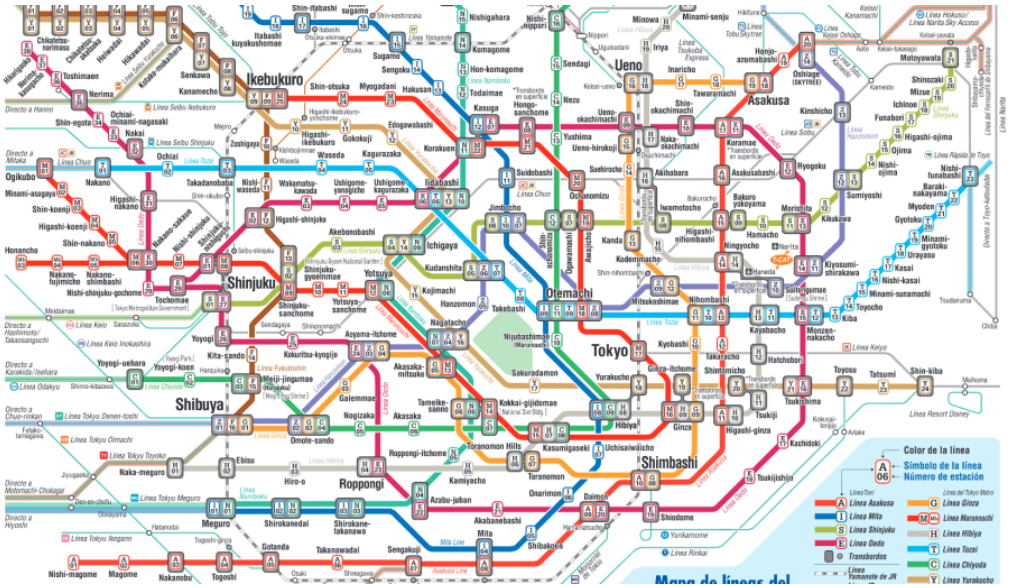
cree que hasta 8.000 de los 30.000 suicidios anuales cada año están relacionados con el trabajo", con "hasta 10.000 muertes de karōshi no suicidas por año".

Karōshi, literalmente "muerte por exceso de trabajo", fue diagnosticada por primera vez como una "enfermedad circulatoria provocada por el estrés" a fines de la década de 1970 después de la crisis del petróleo de 1973, que afectó la reconstrucción de la industria japonesa en la posguerra. Desde entonces, el número de muertes por exceso de trabajo ha aumentado, especialmente en empresas más grandes y prestigiosas. En 2002, Kenichi Uchino, un gerente de control de calidad de 30 años en Toyota, se derrumbó y murió después de trabajar más de 80 horas extraordinarias sin pagar durante seis meses. Después de este incidente, Toyota anunció que comenzaría a monitorear la salud de sus trabajadores y pagaría todas sus horas extras.

El metro de Tokyo

Aunque a primera vista pueda parecer un laberinto, moverse en metro por Tokio es más sencillo de lo que imaginas si sabes cómo. La red de transporte subterránea, combinada con los trenes, será tu gran aliada para descubrir todos los encantos que alberga esta gran metrópoli.

¡Te contamos cómo sacar el máximo partido a este conveniente transporte durante tu estancia!



Estaciones y líneas del metro de Tokio

Con más de 280 estaciones, el metro de Tokio te acercará a todos los puntos de la ciudad de forma rápida y sencilla. ¡Siguiendo el mapa de colores, no tendrás pérdida! Aquí te dejamos unos consejos para interpretarlo correctamente y disfrutar de una experiencia única por la ciudad.

¿Cómo distinguir una estación de otra?

En Tokio observarás que el número de cada estación está representado por una letra del alfabeto, un número y un círculo que los rodea de un color concreto. ¿Qué significa esto?

- La letra indica la línea del metro representada por la inicial del nombre
- La cifra representa la estación (como algunos nombres pueden ser difíciles de pronunciar o recordar por los turistas, se ha optado por incluir también esta nomenclatura numérica)
- El color del círculo, el color representativo de la línea.

Otra cosa imprescindible que debes saber antes de sumergirte en el subsuelo de Tokio es saber que el metro de Tokio está compuesto de líneas que pertenecen a distintas compañías, es decir, no es como en Madrid, Barcelona o Bilbao, por ejemplo, donde el metro es público. Así, Tokyo Metro y Toei Transportation son las empresas principales, con 13 líneas entre las dos, pero también podrás encontrar líneas de Japan Railways o de Odakyu. Según el tipo de billete que portes podrás cambiar de una a otra libremente o deberás pagar un suplemento.

La Tokyo Metro es la más importante de la capital pues cuenta con nueve líneas (Ginza, Marunouchi, Hibiya, Tozai, Chiyoda, Yarakucho, Hanzomon, Namboku y Fukutoshin) que abarcan un total de 195 kilómetros y 179 estaciones. Por los vagones de este operador pasan más de siete millones de pasajeros cada día. Conecta el extrarradio del noreste con los barrios del este y, también, algunas de sus líneas están enlazadas con otras, lo que te permitirá continuar tu trayecto sin subir ni bajar del tren. Todo ello atravesando los múltiples distritos centrales por lo que permiten moverse por toda la ciudad.

Toei Transportation es otro de los principales operadores tokiotas. Está integrada por cuatro líneas (Asakusa, Mita, Shinjuku y Oedo) que circulan por 106 estaciones. Además de estos dos operadores, en el subsuelo tokiota se encuentran otras líneas como la línea Keio (al oeste) o la línea Odakyu (al sur) y, también, líneas de Japan Railways, como la JR Utsunomiya, Saikyo, Nambu o Tokaido, entre otras.

Billetes, abonos y descuentos especiales

Una vez entendido cómo diferenciar las estaciones y líneas, es momento para conocer qué billete puedes comprar según tus necesidades. Lo primero que puede tranquilizarte es que las máquinas expendedoras de billetes pueden ponerse en español. Para ello, solo tendrás que pulsar el apartado de idiomas en una esquina, representado con múltiples banderas y seleccionar el que te sea más cómodo. Podrás encontrar estas máquinas en cada estación, hay muchísimas ya verás.

Algo que seguro te preguntas es, ¿puedo usar mi Japan Rail Pass (JR Pass) para el metro? La respuesta es no. Únicamente podrás usarlo dentro de Tokio en las líneas de tren Yamanote y Chuo, que no son subterráneas. ¿Qué billetes si valen para el metro? ¡Sigue leyendo!

Al igual que operadores y estaciones, el número de tipos de billetes que existen en Tokio es amplio y variado. Primero hablaremos del billete sencillo, cuyo el precio dependerá del número de estaciones que recorras, para ello deberás indicar la estación de partida y la de llegada. Si te equivocas o decides cambiar tu ruta durante el trayecto, no hay problema. Tan solo tendrás que ajustar el billete antes de salir del metro, en unas máquinas destinadas a ese propósito.

Una vez adquirido el billete, basta con validarlo en la ranura amarilla de la puerta, recogerlo en el lado contrario y guardarlo hasta el final del trayecto, ¡no lo pierdas! Pues será necesario para salir de la estación. Eso sí, Tokyo Metro y Toei Transportation son dos empresas distintas, por lo que los billetes para sus líneas son diferentes.

Otra de las opciones si vas a utilizar el metro en varias ocasiones en un día son los pases para turistas: los Tokyo Subway Tickets. Estos billetes son válidos para las nueve líneas de Tokyo Metro y las 4 de Toei y puedes elegir entre tres versiones: 24, 48 o 72 horas. Se trata de billetes personales que no pueden ser compartidos y con ellos podrás montar de forma ilimitada en el metro durante su tiempo de validez. Para comprarlos es necesario mostrar el pasaporte conforme estás de visita en el país. El Chika Toku es otro de los pases que traen consigo grandes beneficios, como son descuentos en las entradas para las galerías de arte y museo o bebidas gratis en los restaurantes. Se pueden adquirir en las estaciones de Tokyo Metro y en las líneas operadas por la agencia de transportes del gobierno metropolitano de Tokio (Metro de Toei, autobús metropolitano y Toden).

Una opción estupenda es hacerse con una tarjeta monedero como pueden ser las tarjetas PASMO y Suica (de diferentes compañías, pero con utilidad muy similar). Estas son tarjetas prepago que permite viajar tanto en las líneas de Tokyo Metro como en la mayoría de los trenes y autobuses de Japón. Además, podrás realizar compras en las tiendas y máquinas expendedoras donde veas los logotipos de PASMO/Suica, ¡y no caducan! Si vas a viajar por varias ciudades de Japón, son realmente convenientes. Para hacerse con una de estas tarjetas deberás pagar 500 yenes, que podrás recuperar al final de tu viaje si devuelves la tarjeta. ¡Aunque mucha gente prefiere llevársela de recuerdo!

Otra alternativa con los mismos beneficios que la PASMO y Suica para los visitantes extranjeros son las tarjetas Welcome Suica y la PASMO Passport, que tienen una validez de 28 días y no necesitan un depósito como las anteriores.

Más opciones que se encuentran para el metro tokiota son los billetes abiertos de un día: el billete de 24 de Tokyo Metro, el billete abierto de un día para Tokyo Metro y Toei Subway y el billete combinado para Tokio, que incluye las líneas de Tokyo Metro, Toei, Tranvía de Tokyo Sakura, autobuses Toei, las líneas de Nippori-Toneri Liner y las JR East

dentro del área metropolitana de la ciudad. Para adquirirlo, las tarifas varían en función de la edad (adulto, niño, niño pequeño y bebé).

Si tienes activado el JR Pass, puedes utilizarlo en las líneas JR. Añadidos a todos los anteriores, otros pases con descuentos son el Tokyo Free Kippu (Tokyo One-Day Ticket); Toei Maraguto Kippu (Toei One Day Pass); Common One-Day Ticket; Tokyo Metro 24-Hour Ticket; Tokyo Subway Ticket; Tokyo Metropolitan District Pass (Tokunai Pass); Toden One-day IC Card Pass; Rinkai Line One-Day ticket; Keikyu Haneda/ Subway Common Pass; Odakyu Railway Hakone Freepass; Setegaya Line Explorer Ticket; Tokyu Line Minatomirai Pass; Narita Express (N'EX) Tokyo Round-Trip Ticket; Skyliner E-Ticket y el Limousine and Subway Pass.

Accesibilidad y viajes con niños

En su compromiso por la accesibilidad del destino, Japón apuesta por eliminar las barreras, incluidas las que se encuentran en el transporte público. Así, en las estaciones de metro de Tokio encontrarás ascensores y baños multiusos adaptados para las personas en silla de ruedas, inodoros para ostomizados, pasamanos y amplios lavabos; los vagones de los trenes están adaptados para los pasajeros en silla de ruedas, con un mínimo de dos sitios por vagón y, las personas con discapacidad que necesitan perros de asistencia podrán subir con ellos al tren.

Otro de los compromisos del país es facilitar en lo máximo posible los viajes en familia, por lo que desde el metro de Tokio se han adaptado los baños con cambiadores de pañales y en algunos ya cuentan con agua caliente para preparar la leche de fórmula para los bebés. También, en los vagones de los trenes se ubican asientos prioritarios para los niños pequeños.

¡Y recuerda!

El tren bala

El tren bala o *shinkansen* (新幹線) es uno de los principales iconos de Japón. Y como seguro que ya sabes, por eso, en este artículo podrás despejar cualquier duda que tengas sobre las líneas de *shinkansen*, sus servicios, sus nombres, su uso con el Japan Rail Pass, etc.

En la actualidad, los principales núcleos de población en Japón están unidos mediante una red de alta velocidad de más de 2700 kilómetros. En ella se alcanzan velocidades de hasta 320 km/h en explotación comercial y se llegará a los 400 km/h en pruebas del prototipo ALFA-X. Además, se están construyendo extensiones de la red que permitirán llegar a Tsuruga o Sapporo.

Y en unos años, existirá un tren *maglev* de levitación magnética que unirá Tokio con Nagoya y luego con Osaka a 505 km/h. El tren bala sigue mejorando e innovando. Porque las compañías del grupo JR que operan estos trenes saben que el tren bala es uno de los principales iconos del país.

De hecho, la imagen de un *shinkansen* circulando a gran velocidad por delante del monte Fuji es una de las imágenes turísticas más icónicas. Representa la modernidad del país junto a una montaña que es lo tradicional, lo que siempre ha estado ahí.

Historia del shinkansen o tren bala

El *shinkansen* se inauguró en 1964, a tiempo para asombrar al mundo durante los Juegos Olímpicos de Tokio de ese mismo año. Y es que, por primera vez, un tren circulaba a 200 km/h, recorriendo los 515 kilómetros entre Tokio y Osaka en sólo cuatro horas. En nuestro post sobre la línea Tokaido hablamos más en profundidad de la historia del tren bala, pero aquí tenéis una versión resumida.

Llegar hasta ese punto no fue fácil, claro. Pero el país, aunque tardó en inaugurar su primera línea de tren tras la apertura de Japón con la Restauración de Meiji, abrazó con ganas el tren. Ya entonces la ruta Tokaido entre Tokio y Osaka era la más importante del país.

Prototipo de shinkansen en pruebas antes de la inauguración de la línea Tokaido

Por eso, cuando se construyó la línea Tokaido convencional, pronto se convirtió en la línea de tren más importante de Japón. No en vano, a principios de la década de 1950 esta línea, que sólo suponía un 3 % del total de kilómetros de ferrocarril, transportaba ya el 24 % de todos los pasajeros.

Además, en los años previos a la Segunda Guerra Mundial, el Japón imperialista pensó en un tren bala como forma de conectar Tokio con todas las posesiones del país. Así, inicialmente se pensó en llegar hasta Shimonoseki y luego saltar hasta Corea y Manchuria, entonces posesiones japonesas.

La guerra paró estos planes, pero no sin que antes parte de los trabajos se hubieran comenzado. Y esas infraestructuras y terrenos reservados luego se usarían para la primera línea de *shinkansen*. De aquel ambicioso proyecto surge el nombre de «tren bala», porque el nombre que se propuso para esos trenes fue *dangan ressha*, que significa precisamente tren bala. Aunque de este nombre os hablamos un poco más adelante.

Como decíamos, la ruta entre Tokio y Osaka era (y sigue siéndolo) la más importante del país. Y en la posguerra, con el resurgir de Japón como potencia económica, el cinturón industrial de Pacífico se volvió aún más importante. Pero la línea Tokaido convencional estaba saturadísima: los billetes se vendían con un mes de antelación y se agotaban a

los 10 minutos de haberse puesto a la venta. Por eso, la entonces compañía nacional de ferrocarriles, JNR, propuso la construcción de un tren de alta velocidad entre Tokio y Osaka. Por un lado, para ofrecer más capacidad en la ruta y, por otro, para poder conectar ambas ciudades en menos tiempo.

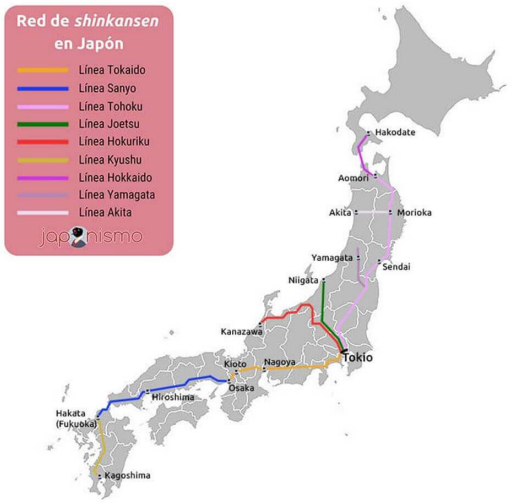
Tenemos que agradecerles a los llamados «padres del *shinkansen*», Shima Hideo (ingeniero jefe de JNR) y Sogo Shinji (presidente de JNR) que el *shinkansen* sea tal como lo conocemos: ellos apostaron por una nueva línea de ancho internacional. Y hasta ese momento, la opción mayoritaria era la de construir una nueva línea de vía estrecha.

Si se hubiera hecho esto, el *shinkansen* no sería el éxito que conocemos, pues no habría tenido ni la velocidad ni la capacidad que hoy en día vemos. Por eso, en uno de los andenes de la línea Tokaido en la estación de Tokio encontramos un pequeño monumento conmemorativo dedicado a Sogo Shinji.

Monumento conmemorativo dedicado a Sogo Shinji

Desde 1964 hasta nuestros días el *shinkansen* ha cambiado mucho, pero, al mismo tiempo, muy poco. Sigue siendo uno de los medios de transporte preferidos por los japoneses y los turistas, que además ha ayudado a hacer las distancias más pequeñas. También sigue siendo el medio de transporte más seguro, con cero víctimas mortales en accidentes a bordo. Por supuesto, su puntualidad sigue siendo prodigiosa y el espejo en el que se miran todos los operadores ferroviarios del mundo.

Se han abierto nuevas líneas que han permitido llegar a cada vez más puntos de Japón. Eso sí, los inasumibles planes de expansión que hubo antes de la ruptura de la burbuja japonesa quedaron olvidados. Por eso, los planes de expansión que hoy en día plantean las compañías regionales de JR, herederas de la antigua JNR tras la privatización, son mucho más realistas. Y, principalmente, no implican inversión pública.



<Mapa con la red de líneas de shinkansen o tren bala en Japón

Por supuesto, el *shinkansen* sigue siendo un foco de innovación constante. Trenes cada vez más rápidos, pero, al mismo tiempo, más eficientes energéticamente. Mejoras constantes frente el ruido y una mayor comodidad a bordo. Y, por supuesto, cada vez más seguros para hacer frente a sucesos como terremotos.

Y no sólo esto, ya que el *shinkansen* se ha convertido por derecho propio en un icono popular. Tanto es así que ha habido algunos trenes balas temáticos para aprovechar la popularidad de los trenes en Japón. En su momento, pudimos subir a un tren bala de Evangelion. En la actualidad, tenemos el *shinkansen* de Hello Kitty. No es innovación en cuanto a velocidad, materiales, eficiencia, etc., pero sí en lo referente a su estatus popular.

¿De dónde vienen los nombres «tren bala» y «shinkansen»?

Hasta el momento hemos estado utilizando indistintamente tren bala y *shinkansen*. Pero, ¿hay una forma que sea más correcta que la otra para referirse a las líneas de alta velocidad y a sus trenes? Muchos medios occidentales suelen preferir la expresión «tren bala», porque es más evocadora y utiliza palabras que todos conocemos. Pero cada vez, en medios online sobre todo, se ve la palabra *shinkansen*. Queremos daros algunos detalles sobre la etimología de *shinkansen* en japonés y sobre los orígenes del proyecto de trenes de alta velocidad para que la próxima vez que leáis sobre estos trenes, sepáis exactamente de dónde viene cada concepto.

El inicio del proyecto de alta velocidad ferroviaria en Japón es más antiguo de lo que parece. Y es que, como comentábamos al hablar de su historia, se empezó a gestar a principios de 1930. Entonces Japón era un país militarista con ganas de expansión y el tren era una pieza clave en estos planes porque permitiría enviar japoneses a los territorios conquistados (Corea y Manchuria), entre otras cosas.

Shinkansen de Hello Kitty

Etimología del nombre shinkansen

Entonces se decidió que los trenes serían impulsados por locomotoras de vapor y a este tren se le dio el nombre de *dangan ressha* o tren bala, en su traducción directa. Los *kanji* o ideogramas que componen la palabra *dangan ressha* son 弾丸列車. Los dos primeros, 弾丸, significan «bala» mientras que los dos segundos, 列車, significan «tren». Por eso, como decíamos, «tren bala» resulta ser una perfecta traducción de aquel concepto. Sin embargo, tal y como os contábamos, aquellos planes quedaron abandonados por falta de recursos al llegar la Segunda Guerra Mundial.

Y sin embargo, fuera de Japón, el nombre se popularizó. Sobre todo, cuando en 1964 se vio por primera vez un tren de alta velocidad con un morro redondeado que parecía una bala. Aunque en la gran mayoría de los casos, casi nadie conoce de dónde viene originalmente este concepto.

Shinkansen es una palabra que se utilizó por primera vez cuando se planteó la construcción de una nueva línea de ancho internacional en 1940. Esta palabra, *shinkansen*, se escribe con tres *kanji* o ideogramas: 新幹線. En primer lugar, tenemos 新, que es el *kanji* de «nuevo» y aquí se pronuncia *shin*. En segundo lugar, tenemos 幹, que significa tronco o principal y se lee, en este caso, *kan*. Si lo juntamos con el tercer *kanji*, 線, que significa línea y que aquí se lee *sen*, tendríamos «línea troncal» o «línea principal».

Así, la traducción completa de *shinkansen* sería «nueva línea principal». Que es básicamente una descripción simple y precisa de lo que tenían en mente los japoneses cuando iniciaron este proyecto. Porque este nuevo tren iba a ser una nueva línea Tokaido, la línea más importante de Japón en aquel entonces. Pero claro, si nos fijamos en esta etimología que hemos indicado, el concepto *shinkansen* se refiere únicamente al trazado de la red, a la infraestructura.

Sin embargo, aunque la palabra técnicamente sólo hace referencia a la infraestructura, *shinkansen* es la forma más común en Japón de referirse a todo el conjunto de alta velocidad ferroviaria.

¿Qué nombre reciben los trenes?

Cuando el proyecto de construir una línea de alta velocidad se retomó a mediados de la década de 1950, los japoneses tuvieron que pensar en qué nombre darle a los trenes. *Dangan ressha* era un concepto antiguo y además recordaba a un pasado incómodo. Y *shinkansen* era la infraestructura, como hemos visto.

Entonces, Japón ya operaba servicios ferroviarios con nombre propio, como *Tsubame* o *Kodama*. Pero estos nombres no hacían referencia a un modelo de tren concreto. Además, en función de la necesidad, a veces un nombre se dejaba de usar y, varios años más tarde, se reutilizaba para otro tren de otra línea completamente diferente. Como así ocurrió, además, con los servicios del shinkansen que os contamos más adelante.

Así que los japoneses buscaban una forma de clasificar operativamente sus trenes de alta velocidad. Trenes que iban a hacer menos paradas que ningún otro tren japonés hasta el momento, recorriendo la línea a una velocidad mayor que nunca. Hasta ese momento, la clasificación operativa de los trenes se hacía en función de su número de paradas.

Esta categorización, aún en uso hoy en día, distinguía entre trenes «locales» (que paran en todas las estaciones), rápidos, semirrápidos, expresos y expresos limitados, que cada vez paran en menos estaciones haciendo el recorrido en menos tiempo. Y teniendo en cuenta la velocidad de los nuevos trenes y el reducido número de paradas, la definición de expreso limitado se les quedaba corta. Tuvieron que buscar un nuevo nombre, algo que diera la sensación de aún más rapidez.

Shinkansen y monte Fuji, dos iconos de Japón

Y se les ocurrió llamar a estos nuevos trenes «superexpreso», para situarlos un paso más allá de los trenes expresos limitados, o *tokkyū*. Como el nombre no era muy imaginativo, para darle un toque más poético le añadieron un «de los sueños».

Para los japoneses, los sueños se suceden con rapidez y así, este nombre transmitía eso mismo, la rapidez de estos nuevos trenes. Si decimos «superexpreso de los sueños» en japonés suena algo mejor: *yume no chō-tokkyū*, aunque a menudo se solía abreviar a simplemente *chō-tokkyū* o superexpreso.

Servicio Hikari RailStar con un tren de la serie 700

Hoy día el término *chō-tokkyū* sigue siendo correcto desde el punto de vista de la clasificación operativa de los trenes. De hecho, en alguno de nuestros primeros viajes por Japón pudimos ver este nombre en las pantallas indicadoras dentro de los trenes.

En ocasiones especiales y muy formales también se utiliza, como por ejemplo cuando en 2008 se retiró del servicio la última unidad de la serie 0 original. En la despedida del tren se hizo un gran encuentro con un cartel donde se podía leer:

ありがとう　夢の超特急　０系新幹線
arigatou yume no chō-tokkyū 0-kei shinkansen
Gracias, *shinkansen* superexpreso de los sueños de la serie 0

Pero seamos sinceros, ni *dangan ressha* ni *yume no chō-tokkyū* son términos que vayamos a escuchar de forma frecuente si vamos a Japón o hablamos con un japonés. Para ellos, todo lo que tenga que ver con la alta velocidad ferroviaria es *shinkansen*, incluyendo los trenes.

<u>Líneas existentes de shinkansen o tren bala</u>

No queremos extendernos demasiado en esta sección hablando de las diferentes líneas, porque ya tenemos artículos específicos de ellas. Así, los que queráis ampliar información, podéis leer esos artículos, pues cuentan detalles de la línea, de los atractivos turísticos que podemos visitar con ellas, etc.

Detallaremos las diferentes líneas en orden cronológico según su inauguración, dejando al final las líneas de mini-*shinkansen*. Os hablamos de los servicios en cada una de ellas, y más adelante los explicamos con más detalle.

Además, os contamos si estas líneas se pueden usar con JR Pass y también si requieren reserva de asiento. Y es que, como sabéis, muchos trenes tienen coches sin reserva, con lo que podemos subir y sentarnos donde queramos. Pero hay ciertos servicios con todos sus coches con reserva, con lo que tendremos que obtener asiento antes de viajar.

En cualquier caso, no os preocupéis, porque la reserva de asiento está incluida en el JR Pass. Y si dudáis acerca de cómo obtener esta reserva, os explicamos cómo usar los trenes en Japón en una guía extensa y muy visual.

Línea Tokaido Shinkansen, de Tokio a Osaka

La original. Inaugurada en 1964, conecta Tokio con Osaka. Entre medias, nos permite llegar a Yokohama, Nagoya y Kioto, entre otros destinos. Es la línea con más pasajeros y con más trenes y la de mayor éxito en Japón.

Actualmente los trenes que circulan por ella son de la serie N700A. En marzo de 2020 se retiraron los trenes de la serie 700. Y en julio de 2020 se estrenó la novísima serie N700S, en pruebas desde 2018.

Mapa de la linea Tokaido Shinkansen, entre Tokio y Osaka

La línea cuenta con tres servicios, *Nozomi*, *Hikari* y *Kodama*, en función de su esquema de paradas. Si viajáis con JR Pass podéis subir a cualquier *Hikari* o *Kodama*.

Para subir a un *Nozomi* tendréis que comprar billete, ya que no está incluido en el pase. Tenéis mucha más información en un post aparte. Todos los servicios incluyen coches de asientos no reservados.

Línea Sanyo Shinkansen, de Osaka a Hakata

Un primer tramo de esta línea se inauguró en 1972 y el resto en 1975. Es la continuación natural de la línea Tokaido y conecta Osaka con Hakata (en Fukuoka). Gracias a esto, hay trenes que salen de Tokio y llegan hasta Hakata sin que tengamos que hacer cambios. Aunque no todos los trenes hacen el recorrido completo entre ambas líneas, claro.

A partir de Hakata comienza la línea Kyushu, y por eso hay trenes que conectan Osaka con Kagoshima sin que tengamos que cambiar de tren. Lo que no hay es trenes que lleven de Tokio a Kagoshima sin cambio. Por esta línea circulan trenes de la serie 700 y N700A.

Mapa de la linea Sanyo Shinkansen, entre Osaka y Hakata (Fukuoka)

La línea Sanyo tiene los mismos servicios que la Tokaido, *Nozomi*, *Hikari* y *Kodama*, con el añadido del servicio *Hikari RailStar*. De nuevo, el Nozomi no se puede usar con el Japan Rail Pass. También tenemos un post aparte explicando más detalles de esta línea.

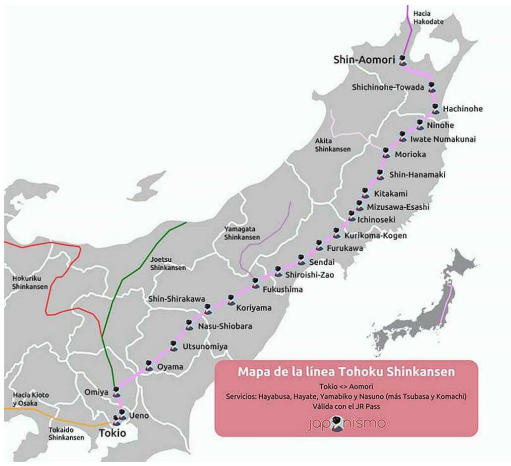
Como por aquí circulan trenes de la línea Kyushu, también veremos servicios *Mizuho* y *Sakura*. Y el *Mizuho* tampoco se puede usar con un JR Pass. Pero los restantes servicios de la línea podéis usarlos sin problemas con el pase de trenes. Todos los servicios que pasan por esta línea dispone de coches con asientos sin reserva.

Con esta línea, además de Osaka y Hakata podemos visitar Kobe, Himeji, Okayama, Hiroshima, Iwakuni o Shimonoseki. Resulta, como podéis ver, muy interesante para hacer turismo, porque llega a lugares muy interesantes.

Línea Tohoku Shinkansen, de Tokio a Aomori

La línea de tren bala más larga de Japón, inaugurada en 1982. Aunque como decimos en el post específico que tenemos, tiene 5 cumpleaños porque se añadieron extensiones en diversos momentos.

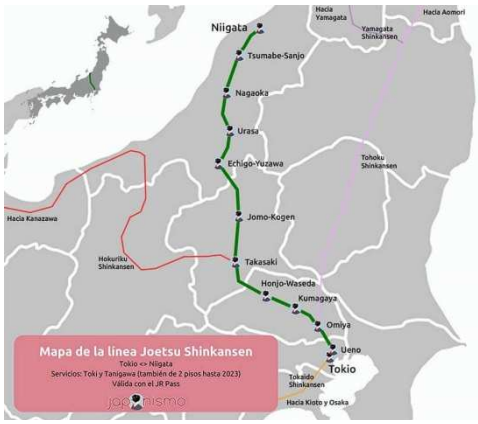
Conecta Tokio con Aomori, aunque tiene a la línea Hokkaido como extensión natural. Así, podemos llegar hasta Hakodate sin cambiar de tren. Las líneas de mini-*shinkansen* que conectan con Yamagata y Akita se ramifican desde esta línea. Nos permite llegar a lugares como Sendai, Morioka o Hachinohe, entre otros.



Mapa de la linea Tohoku Shinkansen, entre Tokio y Aomori

Los trenes que circulan por esta línea son de la serie E5, E2, E6, E3 y H5. Es la línea con mayor velocidad máxima, ya que los E5, H5 y E6 alcanzan en algunos tramos los 320 km/h. En esta línea se está probando el prototipo ALFA-X que circula a 400 km/h.

Los servicios que encontramoson *Hayabusa*, *Hayate*, *Yamabiko* y *Nasuno*, con diversos esquemas de paradas. Todos estos servicios son válidos con el Japan Rail Pass. Aunque hay que tener en cuenta que sólo los dos primeros recorren la línea completa y además son servicios que no cuenta con asientos sin reserva. Los restantes sí tienen coches con asientos sin reserva.



Mapa de la linea Joetsu Shinkansen, entre Tokio y Niigata

Luego tenemos los servicios de las líneas de mini-shinkansen, *Tsubasa* y *Komachi*, que circulan desde Tokio y hasta sus respectivos destinos (también válidos con el JR Pass, pero en estos casos, sin asientos sin reserva). Y hasta que se ramifican, circulan acoplados con los servicios de la línea Tohoku. Es muy interesante de ver dos trenes diferentes circulando acoplados a toda velocidad.

Línea Joetsu Shinkansen, de Tokio a Niigata

Inaugurada en 1982, conecta Tokio con Niigata. Entre medias nos permite llegar a lugares como Takasaki o Echigo-Yuzawa, por ejemplo. Por ella circulan trenes de las series E2, E4 (de dos pisos) y E7, aunque en 2023 sólo habrá trenes de la serie E7.

Los servicios en esta línea son *Toki* y *Tanigawa*, en función de su patrón de paradas y el tiempo en hacer el recorrido completo. Cuando los servicios los hacen trenes de dos pisos, reciben el nombre de *Max-Toki* y *Max-Tanigawa*. De cualquier manera, todos los servicios de esta línea son válidos con el JR Pass. Además, todos incluyen coches con asientos no reservados.

Línea Hokuriku Shinkansen, de Tokio a Kanazawa

Se inauguró en 1997 entre Tokio y Nagano, a tiempo de los Juegos Olímpicos de invierno en Nagano. En 2015 se extendió de Nagano hasta Kanazawa, permitiendo así llegar en tren bala de Tokio a Kanazawa. Nos permite visitar, además de estas ciudades, Karuizawa o Toyama, entre otras.

Mapa de la linea Hokuriku Shinkansen, entre Tokio y Kanazawa

Los trenes que circulan por esta línea son todos de la serie E7, una de las más modernas en circulación actualmente. Hay varios servicios: *Kagayaki*, *Hakutaka*, *Asama* y *Tsurugi*. Los dos primeros recorren la línea completa, mientras que *Asama* sólo entre Tokio y Nagano y *Tsurugi*, entre Toyama y Kanazawa.

Sea cual sea el servicio que deseemos, todos se pueden usar con el Japan Rail Pass. Aunque hay que tener en cuenta que el *Kagayaki* es un tren que no tiene asientos sin reserva, por lo que tendremos que reservar primero. Pero es recomendable, porque es el que hace el trayecto en menos tiempo. Los otros tres servicios de la línea sí cuentan con coches con asientos sin reserva.

Línea Kyushu Shinkansen, de Hakata a Kagoshima

El primer tramo de esta línea entre Kagoshima y Yatsushiro se inauguró en 2004. Hubo que esperar a 2011 para que se inaugurase el resto de la línea, conectado así Kagoshima con Hakata. Al llegar hasta Hakata, la línea conectó también con la Sanyo, con lo que algunos trenes que salen de Kagoshima continúan más allá de Hakata hasta Osaka. Además de Kagoshima y Hakata, más los lugares de la Sanyo ya mencionados, nos permite llegar hasta Kumamoto, en mitad de la línea.

Mapa de la linea Kyushu Shinkansen, entre Hakata (Fukuoka) y Kagoshima

Los trenes que circulan por esta línea son de las series N700 y 800. Aunque, eso sí, los de la serie 800 sólo circulan en la isla de Kyushu y no los veremos llegar hasta Osaka. Los servicios son *Mizuho*, *Sakura* y *Tsubame*.

El *Mizuho*, como ya hemos dicho, no se puede usar con el Japan Rail Pass, los otros dos sí. Todos ellos cuentan con algunos coches de asientos sin reserva.

Línea Hokkaido Shinkansen, de Aomori a Hakodate

Se inauguró en 2016 entre Aomori y Hakodate. Pero básicamente es una continuación de la línea Tohoku, y así hay trenes de esta línea que continúan hasta Hakodate. Se espera que la extensión hasta Sapporo esté lista en 2030.

Mapa de la linea Hokkaido Shinkansen, entre Aomori y Hakodate (más la extensión a Sapporo)

El tren creado para esta línea es el H5, una evolución del E5, aunque también circulan por ella el propio E5 o el E2. Los servicios de esta línea son el *Hayabusa* y el *Hayate*, ambos válidos con el JR Pass. Eso sí, todos los asientos de ambos servicios necesitan reserva.

En 2030 habrá un nuevo tren circulando por esta línea, que será el resultado de las pruebas que está haciendo el prototipo ALFA-X.

Línea Yamagata Shinkansen, de Tokio a Shinjo

Una línea peculiar, inaugurada en 1992, que conecta Tokio con Yamagata y Shinjo. En realidad, la línea propiamente dicha parte de Fukushima a Yamagata y Shinjo, pero los trenes comienzan y acaban siempre en Tokio. Pero en el tramo entre Tokio y Fukushima van acoplados a trenes de la línea Tohoku.

Es peculiar porque, como la línea Akita Shinkansen, es una antigua línea de vía estrecha que se actualizó a ancho internacional. Eso significa que las curvas son más cerradas, que hay pasos a nivel, etc. Por eso la velocidad en esta línea, una vez desacoplados los trenes, aunque el tren sea un *shinkansen*, es mucho menor (130 km/h).

El único servicio de la línea es el *Tsubasa* y el tren que lo hace, de la serie E3. Este servicio, por cierto, es válido con el JR Pass, pero requiere de reserva de asiento, ya que no hay coches sin reserva.

Mapa de las lineas Akita Shinkansen y Yamagata Shinkansen (mini-shinkansen)

Línea Akita Shinkansen, de Tokio a Akita

Otra línea de mini-shinkansen, como la Yamagata, inaugurada en 1997 que conecta Tokio con Akita. Como en el caso anterior, en realidad la línea va desde Morioka hasta Akita, pero los trenes continúan hasta Tokio, acoplados. Esta línea además es perfecta para visitar lugares como Kakunodate.

Al igual que en el caso anterior, la línea era de vía estrecha y fue adaptada, así que la velocidad máxima es baja, de 130 km/h. Esto puede resultar curioso porque el tren que circula por ella luego alcanza los 320 km/h cuando está en las vías de la línea Tohoku.

El único servicio de la línea es el *Komachi*, hecho por un tren de la serie E6. El *Komachi* es válido con el Japan Rail Pass, pero tendremos que reservar asiento, ya que no hay coches sin reserva.

Línea Chuo Shinkansen, de Tokio a Nagoya en maglev

Seguramente esta línea no te sonará mucho ya que aún no está terminada. Es la línea de *maglev* o tren de levitación magnética. Se encuentra en construcción con el objetivo de conectar Shinagawa (en Tokio) y Nagoya en 2027. El trayecto se hará en únicamente 40 minutos, a una velocidad máxima de 505 km/h.

La extensión a Osaka está prevista para 2045, conectando Tokio y Osaka en sólo 67 minutos. Actualmente hay una sección de pruebas, donde circula un tren de la serie L0. En 2020 se añadió un tren de la serie «L0 mejorada» y se espera que sea la base de los futuros trenes comerciales de esta línea.

Cómo afectará la apertura de esta línea al número de pasajeros de las líneas convencionales de *shinkansen* está aún por ver. Pero sin duda, el panorama puede cambiar muchísimo en unos años. Aunque de momento parece que los costes han aumentado y la fecha de 2027 no está clara.

Los «servicios» ferroviarios del shinkansen

A continuación, os contamos sobre los diferentes servicios operados en cada línea y su razón de ser. Como habréis visto, ya los hemos mencionado en cada línea, pero aquí queremos extendernos un poco más. Con esta información, cuando estéis por Japón, tendréis toda la información que necesitáis para reconocerlos y saber cuáles son más rápidos y hacen más o menos paradas.

Cuando se inauguró el primer tren bala en 1964 se crearon dos patrones de paradas diferentes. Uno de ellos era realmente de paradas limitadas, mientras que el otro paraba en todas las estaciones. Sin embargo, ambos estaban considerados como superexpresos. Y hasta ese momento, si un tren paraba en todas las estaciones de la línea se le llamaba «local».

Como podéis imaginar, esto podía dar lugar a confusiones. Para evitarlo, ya que en otras líneas había servicios con nombre propio, se decidió que cada uno de estos servicios recibiera un nombre diferente.

Así, se bautizó como *Hikari* el servicio de paradas limitadas y como *Kodama* el que paraba en todas las estaciones. Nombre que, curiosamente, ya se había utilizado previamente para un tren expreso limitado de la línea Tokaido convencional.

Servicio Nozomi hecho por un shinkansen de la serie 700 (ya retirado)

Hoy en día estamos acostumbrados a que los servicios de *shinkansen* tengan un nombre más o menos original. Pero la intención original de JNR era que cada tren tuviera únicamente un número, de la misma forma que cada avión lleva un número de vuelo. Pero los japoneses querían darle un nombre a estos servicios.

Y se les ocurrió que, para conseguir una mayor implicación de la gente con el *shinkansen*, la elección de estos nombres se abriría a una votación popular. De esta forma, de entre los más votados se seleccionaría el nombre definitivo. Así pues, hoy en día tenemos los siguientes servicios en funcionamiento en las líneas de *shinkansen* japonesas. En la tabla os explicamos también de dónde viene el nombre, aunque tras ella os damos más detalles.

Servicio	Líneas	Descripción	Motivo del nombre
Nozomi	Tokaido y Sanyo	El servicio más rápido de las líneas Tokaido y Sanyo, porque es el que menos paradas hace. En activo desde 1992. No es válido con el Japan Rail Pass.	Significa «esperanza» y fue seleccionado porque la esperanza es algo más rápido aún que la luz o el sonido.
Hikari	Tokaido y Sanyo	El segundo servicio más rápido de las líneas Tokaido y Sanyo, en activo desde 1964. En la línea Sanyo existe además el *Hikari RailStar*.	Significa «luz» y se escogió por lo veloz que es la luz, para asociarlo al tren bala.
Kodama	Tokaido y Sanyo	El servicio más lento de las líneas Tōkaidō y San'yō, que para en todas las estaciones. Activo desde 1964. Este servicio no continúa más allá del límite de cada línea, como sí hacen a veces los *Nozomi* y *Hikari*. Así, un *Kodama* de la línea Tokaido sólo circula entre Tokio y Osaka. Y un *Kodama* de la línea Sanyo sólo circula entre Osaka y Hakata.	Significa «eco» y se escogió por la idea de velocidad que ofrece el sonido del eco, aunque menor que la luz del servicio Hikari.
Hayabusa	Tohoku y Hokkaido	El servicio más rápido de la línea Tohoku, estrenado en marzo de 2011. Circula entre las estaciones de Tokio y Shin-Aomori. En la línea Hokkaido, va desde Tokio o Sendai hasta Shin-Hakodate-Hokuto	Significa «halcón peregrino», un ave muy veloz.
Hayate	Tohoku	Servicio de la línea Tohoku, que para en más estaciones que el *Hayabusa*. Operativo desde diciembre de 2002. En la línea Hokkaido va entre las estaciones de Morioka o Shin-Aomori y Shin-Hakodate-Hokuto.	Significa «sonido de viento repentino», algo también asociado a la velocidad.
Yamabiko	Tohoku	Servicio de la línea Tohoku de paradas limitadas hasta Sendai o que para en todas las estaciones entre Tokio y Morioka. En ningún caso llega más allá de Morioka. En activo desde 1982.	*Yokai* japonés, aunque literalmente significa «eco». Es la versión del *Kodama* en la línea Tohoku.
Nasuno	Tohoku	Servicio de la línea Tohoku que para en todas las estaciones entre Tokio y Koriyama, operativo desde 1995.	Nombre de una zona que se encuentra en la ruta de este *shinkansen*.
Toki y *Max-Toki*	Joetsu	Paradas limitadas entre Tokio y Niigata. En activo desde 2002. El nombre *Max-Toki* se usa cuando el *shinkansen* es de dos pisos.	Toki es el nombre en japonés del ibis crestado, un ave típica de la zona.
Tanigawa y *Max-Tanigawa*	Joetsu	Para en todas las estaciones entre Tokio y Echigo-Yuzawa. En activo desde 1997. De nuevo, el nombre *Max-Tanigawa* se usa si el tren es de dos pisos.	El monte Tanigawa, en las fronteras entre las prefecturas de Gunma y Niigata, da nombre al servicio
Kagayaki	Hokuriku	El servicio más rápido de la línea Hokuriku entre Tokio y Kanazawa en 2:30 horas. En activo desde 2015.	«Resplandeciente» o «lustre», uno de los nombres más votados por el público.
Hakutaka	Hokuriku	Segundo servicio más rápido entre Tokio y Kanazawa. En activo desde 2015. Hace más paradas que el *Kagayaki*.	«Halcón blanco», un ave muy veloz.
Asama	Hokuriku	Servicio entre Tokio y Nagano. Para en más estaciones que los dos servicios previos. En activo desde 1997.	El nombre viene del volcán Asama, de 2.568 metros de altitud y el más activo de la isla principal de Japón.
Tsurugi	Hokuriku	Servicio de lanzadera entre Toyama y Kanazawa, en activo desde 2015.	Llamado así por el monte Tsurugi, de 2.999 metros de altitud, situado en la prefectura de Toyama.
Mizuho	Kyushu	El servicio de paradas limitadas más rápido de la línea Kyushu. También circula por la línea Sanyo. Conecta Kagoshima con Hakata y con Osaka. En activo desde marzo de 2011. No válido con el Japan Rail Pass.	Literalmente es «arroz abundante» o también «cosecha». Además, es un antiguo nombre de Japón.
Sakura	Kyushu	Servicio de la línea Kyushu que también circula por la línea Sanyo, entre Kagoshima, Hakata y Osaka. Hace más paradas que el *Mizuho*. En activo desde marzo de 2011.	«Cerezos en flor», algo bello y típico de Japón.
Tsubame	Kyushu	Para en todas las estaciones entre Kagoshima y Hakata. No circula por la línea Sanyo. En activo desde 2004.	Significa «golondrina», un ave veloz y un nombre de tren usado desde la década de 1930.

Servicio	Líneas	Descripción	Motivo del nombre
Kamome	Kyushu	Servicio del shinkansen a Nagasaki, entre Takeo Onsen y Nagasaki. Se estrena en octubre de 2022.	Significa «gaviota», un nombre de tren que ahora se usa para el tren convencional a Nagasaki.
Komachi	Akita	Único servicio de la línea, en activo desde 1992. Hubo un *Super Komachi* cuando convivieron en la misma línea trenes de las series E3 y E6. Entonces, *Super Komachi* era el servicio realizado con trenes de la serie E6 y *Komachi* el que hacía la serie E3. Actualmente, todos los trenes son de la misma serie y todos los servicios son, únicamente, *Komachi*.	El nombre viene de una famosa poetisa de la zona, Ono no Komachi, cuyo nombre además es sinónimo de «belleza» en japonés.
Tsubasa	Yamagata	Nombre del único servicio de la línea, en activo desde 1992.	Significa «ala» y se escogió por su relación con el vuelo rápido de un ave.

Distinguir entre estos servicios en las estaciones no es complicado, porque los trenes llevan el nombre del servicio en las pantallas externas de cada vagón, y los paneles indicadores de las estaciones dan información en inglés y japonés de forma que podemos saber en todo momento qué servicios son los próximos que pasarán por el andén en el que nos encontramos.

Cómo se le da nombre a un servicio de tren bala

Como decimos, una forma de implicar a los japoneses con el tren bala o *shinkansen* es hacer partícipe a todo el que quiera en la elección del nombre de un nuevo servicio. Generalmente, la inauguración de una nueva línea o un tramo de alguna existente ha solido llevar aparejada la introducción de nuevos servicios, porque se necesitan trenes con nuevos patrones de parada.

En cualquier caso, las compañías ferroviarias japonesas siempre tienen la última palabra. Es decir, lo más que se comprometen es a seleccionar un nombre que haya salido en las votaciones. Pero esto no significa que el nombre elegido (o los nombres, si hay más de un servicio que nombrar) sea el más votado.

Votando los servicios de la línea Tokaido en 1964

En 1964 se abrió un periodo de votaciones populares que duró tan sólo 17 días durante el mes de junio. El objetivo era, quizás, el más importante hasta la fecha. Y es que los nombres que se iban a seleccionar acompañarían a los primeros *shinkansen* en circular por Japón. Se recibieron 558 882 votos, con un total de 780 nombres diferentes propuestos. El 7 de julio de 1964, menos de tres meses antes de la inauguración, se anunciaron los nombres escogidos.

El nombre ganador, con 19 845 votos, fue *Hikari* o «luz». Y en este caso, fue el escogido para el servicio de paradas limitadas. Otros nombres que se propusieron y que obtuvieron un número considerable de votos fueron *Hayabusa* (halcón peregrino), *Hayate* (viento), *Akatsuki* (amanecer), *Sakura* (cerezo en flor), *Kodama* (eco), etc. Como se puede ver, los nombres de algunos de los servicios más modernos ya se habían propuesto en 1964.

Curiosamente, *Kodama* o «eco» no fue el segundo nombre más votado, ni muchísimo menos. Pero a la hora de decidir el nombre del servicio que pararía en todas las estaciones, se pensó en algo que encajara con *Hikari*. Y es el conjunto *Hikari* – *Kodama* (Luz – Eco) encajaban perfectamente porque el eco es rápido, pero la luz todavía lo es más, como de hecho ocurría con los servicios a los que daban nombre.

No todos los nombres propuestos fueron de este tipo, claro: también se propuso Kennedy, por JFK, asesinado pocos años antes; o incluso Naru-chan, por el príncipe heredero al trono imperial japonés Naruhito.

Después de esto, todos los nuevos servicios que se iban añadiendo a las diferentes líneas de alta velocidad fueron sometidos a votación popular. La única excepción fueron los nombres de *Nozomi* y *Mizuho*, que fueron escogidos sin contar con la opinión pública.

Votando nombres entre 1981 y 2004

Hasta 1981 no volvió a necesitarse votar de nuevo, cuando hubo ni más ni menos que cuatro servicios que nombrar, dos en la línea Tohoku y otros dos en la línea Joetsu. El periodo de votación, en este caso, se extendió a tres semanas.

Servicio Hikari original, hecho por un serie 0 (hoy en un museo)

El interés del gran público fue muy inferior, ya que se registraron 148 950 votos totales. Sin embargo, la imaginación de los japoneses se desbordó, ya que en total hubo 11 548 nombres diferentes propuestos.

Para los servicios de la línea Tohoku se registraron 92 837 votos con 6378 nombres diferentes. Los diez más populares fueron *Michinoku* (un nombre antiguo del norte de Japón), *Aoba* (hoja verde o el nombre de un parque en Sendai), *Hayate*, *Inazuma*, *Yamabiko* (eco), *Hibiki* (sonido), *Tsubasa* (ala), *Ryūsei*, *Asahi* (sol de la mañana) y *Kitakuni* (país del norte).

Para la línea Joetsu se emitieron 55 581 votos con 5170 nombres sugeridos. Los diez más votados fueron *Toki* (ibis crestado), *Yukiguni* (país de nieve), *Inazuma*, *Koshiji*, *Echigo*, *Hayate*, *Hibiki*, *Yamabiko*, *Fubuki* y *Sado*. Como se puede ver, varios de los nombres coincidían.

Servicio Yamabiko con un moderno H5

Finalmente, el 29 de octubre de 1981 se anunciaron los nombres seleccionados: *Yamabiko* y *Aoba* para la línea Tōhoku; *Asahi* y *Toki* para la línea Joetsu. Por diversas circunstancias, los nombres *Aoba* y *Asahi* acabarían retirándose y siendo sustituidos.

Más adelante, ya tras la privatización de JNR y su separación en varias compañías regionales, tocó nombrar a los servicios de las líneas de mini-shinkansen. Así, para la línea Yamagata Shinkansen se seleccionó el nombre *Tsubasa* y para la línea Akita Shinkansen, el nombre *Komachi*.

Tras estas inauguraciones le tocó el turno a la línea Nagano, que entonces tenía su final en la propia Nagano. Los nombres más populares entre los japoneses fueron *Shirakaba* (abedul blanco), *Asama* (un volcán de la zona), *Chikuma*, *Shinano* y *Yamanami*. Incluso *Alpes Olímpicos* obtuvo votos, ya que la línea se abrió a tiempo de dar servicio a los Juegos Olímpicos de invierno en Nagano en 1998.

Finalmente, JR East se decidió por *Asama* porque la línea pasaba cerca del Monte Asama y consideraba que reflejaba mejor la imagen de Nagano.

En diciembre de 2002 se inauguró la extensión de la línea Tohoku a Hachinohe. Con la extensión de la línea se iba a añadir un nuevo servicio y se abrió, por tanto, un nuevo proceso de votación. El nombre seleccionado, *Hayate*, quedó bastante atrás en las votaciones (posición 19ª).

Sin embargo, JR East consideraba que tenía un cierto aire de velocidad, ya que significa «viento repentino». Y teniendo en cuenta que este nombre había salido en absolutamente todas las votaciones desde el año 1964 sin haber sido nunca escogido, había una sensación de que «ya tocaba».

El siguiente servicio que hubo que nombrar fue el del tramo parcial de la línea Kyushu, que se inauguró en 2004. Los diez nombres más populares en las votaciones fueron, por orden, *Hayato*, *Satsuma* (antiguo nombre del dominio del sur de la isla), *Mirai*, *Sakura*, *Tsubame*, *Shiranui*, *Minami*, *Hibiki*, *Hayate* y *Hayabusa*.

JR Kyushu dijo que querían un nombre que fuera muy simbólico, así que todo el mundo daba por seguro que el escogido sería *Sakura*. Sin embargo, finalmente se decantaron por *Tsubame* (golondrina), por la imagen de velocidad de esta ave, aunque *Sakura* había tenido más votos.

Los nombres de servicios a partir de 2008

La línea Kyushu se inauguró sólo parcialmente en 2004. No fue hasta 2011 que se completó, pudiendo haber trenes que circularan desde Kagoshima hasta Osaka. Para ello, hubo que dar nombre a los nuevos servicios que iban a circular por las líneas Kyushu y Sanyo.

Así, desde el 20 de octubre de 2008 hasta el 30 de noviembre de 2008 JR West y JR Kyushu abrieron un periodo de votaciones. *Sakura* fue el nombre más votado, con 7927 votos. Los siguientes nombres preferidos por los japoneses fueron *Hayabusa*, *Hayato*, *Satsuma* y *Mirai*.

En este caso el nombre seleccionado fue *Sakura* (cerezo en flor), porque, según las compañías ferroviarias, «proyecta una imagen de hospitalidad japonesa con su belleza y dignidad».

El nombre del servicio más rápido de la línea Kyushu, *Mizuho*, fue seleccionado a finales de 2010 sin contar con el voto popular. Según las compañías ferroviarias, esta palabra significa «una fresca cosecha de arroz». Además, la frase *mizuho no kuni*, que significa «país de gran provecho», se usa para referirse de forma poética a Japón. Así, escogieron este nombre con la esperanza de ofrecer a sus clientes viajes provechosos.

Lo cierto es que hubo bastante polémica entre los aficionados a los trenes con la elección de estos dos nombres. Se decía que *Sakura* había sido el nombre de un tren anterior de mayor importancia y velocidad que *Mizuho*.

Precisamente por eso, consideraban que los nombres de los servicios en estas líneas deberían haber sido justo al revés: *Sakura* para el más rápido y con menos paradas y *Mizuho* para el siguiente. Pero pese a las protestas y aunque las compañías ferroviarias dijeron que si la oposición era muy fuerte se replantearían la decisión, el nombre *Mizuho* permaneció.

Servicio Sakura hecho por un shinkansen de la serie N700-7000

El siguiente servicio en ver su nombre sometido a votación tuvo lugar en 2011. Entonces se inauguraba una nueva extensión de la línea Tohoku hasta Aomori y se estrenaba un nuevo tren bala, la serie E5, basado en las pruebas del prototipo Fastech 360. El periodo de votación duró desde el 2 al 31 de marzo de 2011. Tras revisar todos los nombres propuestos, JR East se decidió por *Hayabusa* (halcón peregrino).

Este nombre había quedado en 7ª posición con 3129 votos, pero transmitía sensación de velocidad y era fácil de recordar. Además de que también era un nombre que llevaba mucho tiempo apareciendo en las votaciones. En total

se recibieron 150 372 votos, con 4396 nombres diferentes propuestos. Los tres más votados, *Hatsukari*, *Hatsune* y *Michinoku*, no han dado nombre a ningún servicio de *shinkansen* aún.

Tras la extensión de la línea Tohoku le llegó el turno a la muy esperada extensión de la línea Nagano. En 2015 se inauguró el tramo entre Nagano y Kanazawa, pasando la línea a llamarse Hokuriku. Y como en ocasiones anteriores, se iban a añadir nuevos servicios por lo que se abrió un proceso de votación. Se propusieron un total de 11 672 nombres y se recibieron 144 931 votos.

El nombre que se seleccionó para el servicio entre Tokio y Kanazawa más rápido (2:28 horas) y con menos paradas fue *Kagayaki* (brillo, lustre). Sin embargo, fue solamente el 5º más votado, con 4123 votos.

Servicio Kagayaki (con tren de la serie E7) a toda velocidad

El siguiente servicio, también entre ambas ciudades, pero con más paradas, fue *Hakutaka* (halcón blanco). Curiosamente, éste fue el más votado, con 9083 votos. Para el servicio de paradas limitadas entre Tokio y Nagano se escogió *Asama*. Este nombre ya estaba en uso en el único servicio que existía hasta el momento en la línea. Quedó en 7ª posición, con 3281 votos, y se decidió dejarlo sin cambios.

Finalmente, la línea inauguró un tren lanzadera entre Toyama y Kanazawa, que recibió el nombre de *Tsurugi*. Este nombre fue el 4º más votado, con 4906 votos.

Qué nombres nos deparará el futuro

Actualmente hay varios proyectos interesantes relacionados con el *shinkansen* en Japón. En primer lugar, tenemos la construcción de la primera línea de *shinkansen maglev*. Está previsto que el tramo entre Tokio y Nagoya se inaugure en 2027 y, lógicamente, habrá que darle nombre al servicio o servicios que circulen por esa línea.

Luego está el futuro E8 que sustituirá a los E3 que hacen el servicio Tsubasa en la línea Yamagata. Como ya ocurrió con la línea Akita, no será posible sustituir todos los trenes a la vez. Así, convivirán E3 con E8 y es de esperar que, durante ese tiempo, los E8 hagan el servicio Super Tsubasa.

Posteriormente, en 2030, se inaugurará la extensión de la línea Hokkaido Shinkansen hasta Sapporo. Para entonces, habrá un nuevo tren en funcionamiento que pondrá en práctica lo aprendido con las pruebas del prototipo ALFA-X. Y seguramente haya un nuevo servicio que también habrá que nombrar.

A más largo plazo está la extensión de la línea Hokuriku que conectará Kanazawa con Kioto y Osaka, cerrando la ruta. Eso sí, no se espera que comiencen las obras hasta al menos 2030, con lo que hasta 2045 no parece que vaya a haber ningún servicio que nombrar.

Trenes o material rodante de alta velocidad

Hemos dedicado varios artículos extensos a diferentes trenes bala, tanto en servicio como retirados. Pero no había un único artículo donde se pudieran ver todos los trenes que circulan o han circulado por las líneas de *shinkansen*.

Aquí tienes un resumen, aunque sin incluir prototipos, tanto de trenes en activo como de ya retirados. Los retirados puedes verlos en los diferentes museos ferroviarios que hay por el país, como contamos a continuación.

Por supuesto, a lo largo de los años los trenes han cambiado mucho. Hoy en día son mucho más aerodinámicos, más eficientes energéticamente y más cómodos. Así, trenes modernos como el E5 o el N700 tienen amplios baños adaptados para personas en sillas de ruedas, tienen enchufes (aunque no siempre en todos los asientos), etc. Poco a poco los trenes se van modernizando.

En cuanto a los nombres de las series, inicialmente el *shinkansen* original no era el «serie 0», ya que no había ningún otro y no había necesidad de darle un nombre.

A medida que se fueron introduciendo nuevos trenes, hubo que ponerle nombre a cada nuevo *shinkansen* para distinguirlos. Inicialmente el plan era que los trenes que circulasen hacia el oeste llevaran números impares y, los del este, pares.

Por eso, como el primer tren construido tras el original fue para las líneas Tohoku y Joetsu, en el este, se le puso de nombre «serie 200». Este es el motivo de que la serie 100, que es posterior a la serie 200, tenga un número más bajo.

Tras la serie 400 JR East decidió cambiar la nomenclatura de sus trenes, poniéndoles la letra «E» —de «este»— delante y comenzando por el 1.

Cómo usar el shinkansen

Usar el tren bala o *shinkansen* es, en realidad, muy fácil. A continuación, os explicamos algunos detalles para que lo tengáis aún más claro. Pero básicamente, muchas de las explicaciones que hay en nuestra guía visual sobre cómo usar los trenes japoneses os servirán para el *shinkansen*.

Recordad también que los *shinkansen* más modernos disponen de amplios vestíbulos y espacios para pasajeros con movilidad reducida. Si este fuera vuestro caso, tenéis que solicitar este asiento un par de días antes en la estación en la que os vayáis a subir al tren.

Uso del JR Pass con el shinkansen

El *shinkansen* es una red que conecta los puntos más turísticos de Japón. Si estáis visitando muchos de los lugares que incluimos en nuestros itinerarios, en muchos casos podréis llegar con tren bala. Y por suerte, si viajamos con el JR Pass también podremos usar el *shinkansen*. Seguramente ya sepáis que el JR Pass es un pase que nos permite viajar en trenes por todo Japón. Si queréis saber más en detalle sobre precios, validez y mucho más, os animamos a que leáis nuestro extenso post, que además incluye preguntas frecuentes.

Si tenemos este pase, conviene recordar lo ya comentado en secciones anteriores: hay dos servicios que no podemos usar. Hablamos de los servicios *Nozomi* (de la línea Tokaido) y *Mizuho* (de la línea Kyushu, que también circula por la Sanyo). Todo el resto de servicios se pueden usar sin problemas tantas veces como se quiera, dentro del periodo de validez del pase.

Y es que la validez de nuestro JR Pass es lo primero a tener en cuenta. Es importante recordar que este pase va por días naturales, no por horas. Es decir, si usamos un primer tren un lunes a las 23 horas con un pase de 7 días, no podremos usar otro tren al lunes siguiente por la mañana. Y es que la validez del pase de 7 días acabaría a última hora del domingo siguiente.

JR Pass para viajar en tren por Japón

Luego, evidentemente, hay que prestar atención a la clase, como explicamos más adelante. Nuestro pase nos dará acceso a trenes de la clase para la que hayamos pagado, no para la superior.

Finalmente, tenéis que tener en cuenta que el acceso se hace de forma ligeramente diferente que cuando tenemos un billete normal o una tarjeta sin contacto. Y es que el JR Pass no es un billete como tal, sino una cartulina que tenemos que enseñar. Cuando lleguemos a la zona de la estación donde se accede a los andenes del *shinkansen*,

veremos muchas máquinas automáticas de acceso. Estas máquinas sólo las podemos usar si hemos comprado un billete físico.

Con el JR Pass, por tanto, no las usaremos. Ni tampoco podéis usar la Suica para subir al *shinkansen*. Lo que tendremos que hacer será pasar por el lateral, donde suele haber varios empleados. Aquí acude la gente que tiene algún problema con su billete y también los que disponen de pases de tren. Enseñaremos el pase al empleado que haya, que comprobará que sigue siendo válido (aunque muchas veces ni lo miran) y pasaremos al interior de la estación.

Pantallas de información en las estaciones de shinkansen

Una vez dentro, hay pantallas electrónicas con los próximos trenes. Allí comprobaremos el andén de nuestro tren, así como otra información importante. Por ejemplo, qué coches son sin reserva, si es que los hay.

Ojo, en el caso de tener asiento reservado, el billete que nos dan no sirve para viajar. Aunque tiene el mismo tamaño que los billetes normales, no sirve para las máquinas de acceso. Y si no llevamos el JR Pass, tampoco nos servirá: sólo sirve en conjunto con el pase. Por eso si viajamos en *shinkansen* con Japan Rail Pass tenemos que entrar a la estación por los laterales, donde está la pequeña oficina con empleados. Esto es así tanto si vamos con asiento reservado como si no.

Por supuesto, podéis comprar el pase con un proveedor de confianza que os enviará la orden de intercambio rápidamente.

Clases y reserva de asientos

Hay tres clases en los *shinkansen* actuales, en función del número de asientos por fila y de la distancia con la fila de delante:

- Clase estándar. La mayoría de los coches son de esta clase, ya que es la más barata. El JR Pass estándar nos permite viajar en ella. Según el servicio en el que estemos, puede que la configuración de asientos sea 2+2 o 2+3. Hay casos excepciones de 3+3, en los E4 en coches sin reserva de asiento.
- *Green car*. El equivalente a la clase *business* de un avión. Los asientos son más cómodos y hay más espacio para las piernas. Eso sí, hay menos plazas de esta clase. Generalmente no merece la pena que paguemos un JR Pass de esta clase, ya que tendremos suficiente con la estándar. En los *shinkansen* donde la clase estándar tiene una configuración de asientos 2+3, el *Green car* tiene 2+2.
- Gran class. Una clase incluso superior al *Green car*. La *Gran class* está disponible sólo en los trenes de las series E5 y E7, en las líneas Tohoku, Hokkaido y Hokuriku. La configuración de asientos aquí es 2+1 y cada asiento es, en realidad, una gran butaca reclinable con todas las comodidades. Además, nos darán comida y bebida a bordo. Eso sí, la *Gran class* no se puede usar con ningún Japan Rail Pass. Si os apetece daros el lujo, tendréis que pagarlo aparte.

- En cuanto a las reservas de asientos, generalmente hay dos opciones. Os damos también el nombre en japonés y cómo se escribe, por si acaso veis los *kanji* y no sabéis a qué hacen referencia.

- Asientos reservados. *Shiteiseki* en japonés (指定席). Si el coche está marcado como de asientos reservados, no podremos sentarnos, aunque tengamos un JR Pass con validez. Y es que antes de eso tendremos que haber pasado por una oficina de billetes para conseguir asiento. Hay algunos servicios de shinkansen que tienen todos sus asientos reservados, por lo que si viajáis en ellos tendréis que obtener la reserva de asiento primero. Estos servicios son: *Hayabusa*, *Hayate*, *Tsubasa*, *Komachi* y *Kagayaki*.

- Asientos no reservados. *Jiyuseki* en japonés (自由席). Exceptuando los servicios mencionados en el punto anterior, todos los demás cuentan con coches de asientos no reservados. Esto significa que podemos entrar en la estación, colocarnos donde paran estos coches y sentarnos en el primer sitio que veamos libre. Para saber cuáles son los coches con asientos no reservados, debemos fijarnos en los paneles informativos, pues ahí lo dice. Evidentemente, mucha gente que no quiere pagar el extra de la reserva de asiento espera en la cola para estos coches. Por eso, sobre todo si viajamos en periodos vacacionales o a horas punta, puede que tengamos que hacer cola un rato algo largo.

Gran Class en un shinkansen de la serie E5

Billetes de shinkansen

¿Qué ocurre si queremos hacer un desplazamiento en *shinkansen* y ya no tenemos JR Pass? En este caso tendremos que comprar un billete, en una de las oficinas que hay en cada estación. Las distinguiréis por los logotipos en verde y el nombre, *midori no madoguchi*.

Los precios varían en función de la distancia, como en el resto del país y de líneas de tren. Sin embargo, en el caso del *shinkansen*, nos darán hasta tres billetes. Esto nos puede confundir a priori, pero se debe a cómo está estructurado el servicio y los precios en Japón.

Así, un billete de shinkansen se compone de varias tarifas que hay que sumar:

- La tarifa base. Es el precio para ir de un origen a un destino. Como decimos, está en función de la distancia recorrida. Si viajáramos en un tren local, sería lo único que pagaríamos. Esto es el primer billete que nos darán.
- La tarifa de expreso limitado. Cuando se viaja en un expreso limitado hay que pagar una tarifa adicional. Esto es para cubrir el hecho de que el tren tarda menos el recorrido que un tren local. Y como ya hemos dicho en este post, el *shinkansen* es un tren superexpreso. Esta tarifa también varía en función de la distancia.
- La tarifa de reserva de asiento. Se pagan 320, 520 o 720 yenes adicionales según estemos en temporada baja, temporada normal o temporada alta. Esto es lo que a veces veis en Hyperdia cuando aparece *High season*. Si reservamos asiento y llevamos el JR Pass, no tenemos que preocuparnos, porque está incluido. Si no tenemos JR Pass, además de esta tarifa, tenemos que pagar una adicional para ciertos trenes. Así, si viajamos en un servicio *Nozomi*, *Mizuho*, *Hayabusa* o *Komachi* pagaremos entre 100 y 620 yenes (según la distancia). Pero este pago adicional sólo se hará si estamos comprando un billete. Con un JR Pass el *Nozomi* y el *Mizuho* no podemos usarlos, de todas formas. Sin embargo, el *Hayabusa* y el *Komachi* sí, y no tendremos que pagar ningún extra.

Oficina de billetes japonesa

Maletas y equipaje en el shinkansen

Una de las preguntas más típicas. Es posible viajar con maletas en el *shinkansen*, ya que los trenes cuentan con espacios portaequipajes encima de los asientos, como cualquier tren. Sin embargo, para grandes maletas, las que tal vez llevemos si estamos haciendo un viaje largo, puede que estos espacios se queden pequeños.

Por eso, y gracias a que generalmente el espacio para las piernas es muy amplio, mucha gente coloca la maleta entre sus piernas y el respaldo del asiento delantero. Alternativamente, y si no está ocupado, podemos dejar la maleta detrás de los últimos asientos del coche. Ese espacio queda sin usar y puede servirnos.

Interior de un shinkansen moderno. El espacio para maletas encima de los asientos es algo justo

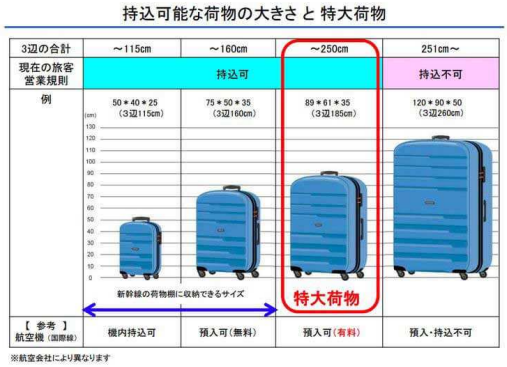
Aunque si lo hacéis así, decídselo al revisor y aseguraos de que la maleta está colocada de forma que no se mueva y moleste. Esto será así al menos hasta mayo de 2020, cuando nuevas normas de equipaje entrarán en funcionamiento en algunas líneas.

Lamentablemente, por ahora el *shinkansen* no cuenta con espacios para maletas en los vestíbulos de los coches. Así que tendremos que usar alguna de las tácticas que os hemos comentado. Eso sí, si queréis viajar realmente cómodos, nosotros recomendamos enviar las maletas al destino con antelación. Este servicio, llamado *takkyubin*, es muy útil y nos permite viajar sin tener que arrastrar grandes maletas. Nosotros, de hecho, lo usamos muchísimo y en el enlace tenéis explicado cómo funciona.

Sin embargo, en mayo de 2020 entró en funcionamiento una nueva normativa de equipaje para las líneas Tokaido, Sanyo y Kyushu. Esto estaba pensando para hacer más fácil y cómodo el viaje en estas líneas antes de los Juegos Olímpicos.

Pero como la normativa seguirá en funcionamiento después, está claro que intenta hacer sencillo el viaje con grandes maletas. Algo que a menudo puede ser molesto para otros viajeros, ya que con grandes maletas se tarda más en subir, a veces se dejan en medio del pasillo y entorpecen el tránsito de gente, etc.

Cuando entre en vigor, si viajamos en alguna de esas tres líneas con una maleta de grandes dimensiones, tendremos que reservar espacio para ella por anticipado. ¿Qué es una maleta de grandes dimensiones? Según la nota de prensa publicada por JR West, de la que hemos extraído las imágenes, serán las que midan más de 160 centímetros combinando el ancho, alto y profundidad. Es decir, las marcadas en rojo en la imagen que adjuntamos.



Maletas para las que hay que reservar espacio en ciertas líneas de shinkansen

Por si acaso tenemos dudas, a la entrada de las estaciones habrá lugares en los que podremos comprobar si nuestra maleta es grande o no. Así sabremos si tenemos que reservar espacio para ella. Y es que, si no lo hacemos, nos harán pagar un suplemento de 1000 yenes.

El precio de reservar espacio para la maleta será gratuito y estará incluido en la reserva de asiento. Es decir, si viajamos con un JR Pass, que incluye reserva de asientos y tenemos maleta grande, en el momento de obtener el billete, tendremos que reservar espacio para la maleta.

Esto lo que hará será que no podamos viajar en coches sin reserva con maletas grandes, porque nos harán pagar esos 1000 yenes y posiblemente incluso nos manden a los coches con reserva, teniendo que pagar los 520 yenes de la reserva de asiento.

Cuando vayamos a subir al tren, no tendremos que llevar la maleta con nosotros, ya que se guardará en un espacio al final del coche, para hacer que viajemos más cómodos (nosotros y el resto de viajeros). A partir de 2023 algunos espacios de los *shinkansen* en estas tres líneas se convertirán en espacios para equipajes. El diagrama extraído de la nota de prensa muestra dónde se situarán y la apariencia que tendrán.

Hasta ese momento, se utilizarán los espacios al final de cada coche que mencionábamos para guardar las maletas grandes. No es diferente a lo que se hace hoy en día, pero estará controlado por empleados de JR.

Hay aspectos de esta nueva política de equipajes que aún no están del todo claros. Y es que se ha mencionado su funcionamiento general, pero no de cómo afectará a los usuarios del JR Pass. Y se supone que, en parte, la política se va a introducir en mayo de 2020 para prevenir problemas ante la afluencia masiva de turistas por los Juegos Olímpicos. Cuando haya más información la iremos añadiendo aquí.

Planificación de viajes con Hyperdia y Google Maps

Finalmente, si estáis en Japón con un Japan Rail Pass y queréis moveros rápidamente entre ciudades, el *shinkansen* es una gran opción. Hay muchos trenes que nos llevarán por todo el país. De hecho, si queréis decidir vuestros destinos en Japón, podéis usar el mapa interactivo que tenemos. Pero lo importante es saber cómo planificar estos viajes en tren bala.

Para ello, existe una herramienta llamada Hyperdia que era muy útil hasta que le quitaron los horarios. Por eso, hay que usar alguna herramienta alternativa a Hyperdia, como Google Maps y otras que aparecen en el post enlazado.

De todas formas, a modo de resumen, tened en cuenta lo siguiente a la hora de planificar los viajes en tren bala:

- Buscad en Google Maps cómo llegar desde vuestro hotel de origen al de destino. Así, en las opciones de trayectos, veréis los nombres de las estaciones. Y es que a veces usar Hyperdia puede resultar complejo porque no sabemos el nombre de dichas estaciones. Google Maps no tiene filtros para que no se muestren trayectos que no se pueden usar con JR Pass. Pero nos sirve para ver de forma fácil cuáles son los primeros trenes del día. O al revés, si queremos aprovechar el tiempo, nos permite saber fácilmente hasta qué hora podemos volver.
- Con toda la información anterior, nos vamos a Hyperdia. Allí, desmarcad la opción *Private Railway*. Así sólo os saldrán opciones del grupo JR.
- Desmarcad, también en Hyperdia, la opción de trenes *Nozomi*, *Mizuho* y *Hayabusa* si vais a viajar entre Tokio y Osaka o Kioto. También si viajáis de Osaka hacia Hiroshima y Fukuoka. Así no os dará resultados de servicios que no podéis usar con el JR Pass.
- Dejad marcada esa opción de trenes *Nozomi*, *Mizuho* y *Hayabusa* si viajáis al norte. Si vais de Tokio hacia Sendai, Morioka, Aomori, Akita, Yamagata o similares, no la quitéis. Y es que es un error de Hyperdia porque los servicios *Hayabusa* SÍ se pueden usar con el JR Pass.

Shinkansen de las series E5 y E6 acoplados

Cómo se limpia el shinkansen en 7 minutos

A mucha gente la sorprendió un vídeo en el que se mostraba que, en tan sólo 7 minutos, un tren bala podía estar perfectamente limpio y listo para volver a circular. El vídeo muestra, de forma visual y resumida, cómo es el servicio de limpieza en uno de estos trenes.

Pero la velocidad y precisión de los equipos de limpiadores de la empresa Tessei Co hace tiempo que copan titulares en medios japoneses y extranjeros. Esta empresa que cuenta con más de 820 trabajadores, de los que casi 500 son trabajadores a tiempo completo.

Estos equipos, perfectamente uniformados, se alinean en el andén esperando a que llegue el tren bala. Cuando los pasajeros salen del tren, estos profesionales limpian a fondo el tren en un tiempo récord, antes de dejar subir a los nuevos viajeros.

Empleados de limpieza esperando a que llegue el tren

Y es que, con una frecuencia de servicio tan alta, es de vital importancia tener un servicio de limpieza efectivo. Porque así los horarios tan ajustados se pueden cumplir, al mismo tiempo que se asegura que el tren esté en condiciones óptimas para los viajeros.

Lo normal es que haya dos o tres trabajadores asignados a cada coche de *Green class* (lo que sería la clase preferente), mientras que sólo hay un trabajador por cada coche de clase estándar.

Lo que hacen (y se puede ver de forma resumida en el vídeo) es mirar si alguien se ha dejado algún objeto en los portaequipajes superiores o en los asientos, mientras limpian fila por fila el coche. Además, giran los asientos para que cuando los nuevos viajeros suban los encuentren todos mirando en el sentido de la marcha.

Posteriormente limpian las mesas plegables que hay en cada plaza y levantan las cortinillas de cada ventana. Y si los reposacabezas se han quedado estropeados, los cambian por uno nuevo y limpio. Posteriormente el personal de limpieza comienza a vaciar las papeleras que hay entre los coches y se comienzan a limpiar los baños y aseos.

Cuando acaban, se comprueba que se ha hecho todo lo que estaba previsto y el equipo completo sale del tren y se alinea, de nuevo, en el andén. Entonces, y de forma sincronizada, hacen una reverencia hacia los pasajeros que están esperando para embarcar y se permite la entrada a los nuevos viajeros.

Y, por supuesto, se retiran los letreros que han colgado en las puertas de acceso a los coches donde se indica, en japonés, que se está haciendo la limpieza.

Shinkansen E5 con el cartel de estar en pleno proceso de limpieza

De todas formas, en todo momento se habla de 7 minutos, que es lo que idealmente suelen tener para limpiar el tren. Pero como comentó hace tiempo uno de los vicepresidentes de la empresa de limpieza, «cuando el tren está lleno, se tarda más en desembarcar con lo que es raro que podamos disponer de los 7 minutos completos».

Pero eso sí, el servicio de limpieza sí se hace completo, aunque sea en menos tiempo. Y es que, el nivel de sincronización de estos equipos es tal que pueden llegar a limpiar un tren completo en unos 5 minutos y medio.

La propia empresa de limpieza llama a su trabajo «el teatro del *shinkansen*» y la sincronización y efectividad es tan impresionante que han recibido visitas de responsables ferroviarios de Estados Unidos y varios países europeos. Hasta la CNN le dedicó una pieza informativa refiriéndose a esto como el «milagro de los 7 minutos». Y por si fuera poco, este servicio ha inspirado incluso un libro titulado *Shinkansen osoji no tenshi-tachi* o *Los ángeles de la limpieza del shinkansen*, obra de Endo Isao.

Los matsuri, o festivales y festividades

Muchos intentamos añadir algún festival o *matsuri* en nuestro itinerario para disfrutar de esa otra cara de Japón. Si lo haces, no te arrepentirás, aunque tendrás que planificarlo con algo de antelación sobre todo si te interesan festivales muy populares. ¡El alojamiento en las ciudades que albergan alguno de estos festivales se agota con rapidez!

A continuación, tienes una pequeña explicación de lo que ocurre de especial en Japón mes a mes.

Festivales y festividades en Japón mes a mes

A veces las fechas pueden cambiar de un año a otro o los festivales pueden cancelarse por diversos motivos. Es por ello que te recomendamos revisar las fechas en las oficinas de turismo de cada ciudad o pueblo cuando llegues, o consultes webs oficiales para asegurar que todo es correcto.

Los festivales de enero, el mes del año nuevo

Enero comienza con una de las festividades más importantes para los japoneses: el Año Nuevo o *Shogatsu*. Entre el 1 y el 4 de enero muchos negocios, tiendas y restaurantes están cerrados, algo que tendrás que tener presente a la hora de planificar tu viaje.

Eso hace de enero, sin embargo, uno de los momentos perfectos para visitar Japón, porque te permitirá participar de las celebraciones populares del Año Nuevo japonés, algo muy especial.

Febrero, nieve y setsubun

El segundo mes del año comienza con una festividad muy popular entre jóvenes y adultos: el*setsubun*, que marca el inicio del cambio de estación.

Durante el *setsubun*, es común acudir al santuario entre el 3 y el 4 de febrero y tirar unas judías al ritmo de *oni wa soto! Fuku wa uchi!* así que, si estás en Japón en esa fecha, ¡no te lo puedes perder! Pero, además, hay festivales de nieve al norte de Japón impresionantes y espectaculares.

Marzo, festival de las niñas y floración

Marzo en Japón comienza con una de las festividades más bonitas: el festival del Hina Matsuri o día de las niñas.

Además, este mes es el preludio de la primavera, por lo que las flores de ciruelo al comienzo y las flores del cerezo a finales teñirán de rosa el paisaje japonés.

La primera mitad del mes es menos concurrido porque el Hina matsuri, aunque precioso, es un festival muy enraizado en Japón. Sin embargo, la floración de los cerezos es uno de los momentos más populares para los turistas.

Abril, el mes del hanami

Abril en Japón comienza con una de las actividades más preciadas para los japoneses: el*hanami*o festividad del florecimiento de los cerezos. Todas las ciudades y pueblos de Japón esperan con ansia el florecimiento de sus cerezos. Cuando esto ocurre sus habitantes se reúnen, pasean, hacen fotos y disfrutan de un buen picnic debajo de esta preciosa flor. Es toda una experiencia que te recomendamos si viajas en abril a Japón. Precioso, sin duda.

Mayo, vacaciones y día de los niños

Mayo en Japón comienza con una de las vacaciones más esperadas por todos los japoneses, la *Golden Week* o Semana Dorada. Esta semana se alarga desde finales de abril hasta principios de mayo, justo cuando también se celebra el día de los niños o Kodomo no Hi.

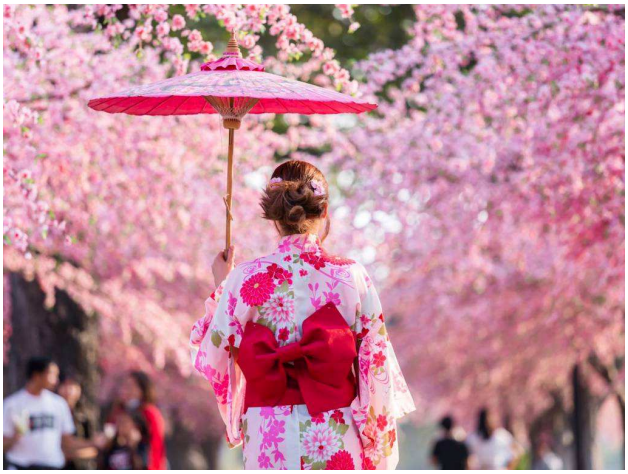
Durante esas fechas, el alojamiento puede ser bastante más caro y el transporte más complicado, algo que hay que tener en cuenta a la hora de planificar. Si viajas fuera de estos días, puede ser interesante viajar muy al norte, porque los cerezos florecen en mayo en Hokkaido.

Así, mayo es un mes perfecto para visitar Japón y hacer turismo por las temperaturas agradables y el incremento en la duración de los días.

Junio, festivales del cultivo del arroz

Junio en Japón comienza con el*tsuyu* o temporada de lluvias, que puede durar aproximadamente un mes. Pero no te preocupes porque no llueve todos los días. Aunque es cierto que los días de junio suelen ser nublados y húmedos.

Estas lluvias de junio son fundamentales para el cultivo del arroz, razón por la cual se celebran durante este mes muchos festivales dedicados al cultivo de este cereal básico para la alimentación japonesa. Así que, si estás en Japón en junio, disfruta de sus festivales.



Julio, tanabata y festivales de verano

Julio en Japón comienza con el fin de la temporada de lluvias (*tsuyu*) y da la bienvenida altípico verano japonés: caluroso y húmedo pero lleno de festivales de verano o *natsu matsuri* de los que disfrutar… ¡merece la pena pasar calor! Uno de los más famosos es el Gion Matsuri en Kioto, que te recomendamos encarecidamente.

Además, a comienzos de julio se celebra el Tanabata o festival de las estrellas, una de las festividades más románticas de Japón.

Agosto, Obon y más festivales de verano

En agosto en Japón se celebra una de las festividades más importantes, el *Obon*. Los japoneses se reúnen con sus familias para recordar a sus fallecidos, de manera que el transporte suele estar muy colapsado esos días (algo a tener muy en cuenta a la hora de planificar nuestro viaje).

Además, el verano sigue siendo caluroso y húmedo pero lleno de festivales de verano o *natsu matsuri* de los que disfrutar. El Nebuta Matsuri de Aomori, el Kanto Matsuri de Akita, el Awa Odori en Tokushima y Koenji (Tokio)… Hay muchísimos, todos ellos interesantísimos.

Septiembre y la contemplación de la luna

Septiembre en Japón va despidiendo el típico verano japonés, caluroso y húmedo, y da poco a poco la bienvenida al otoño. Si bien es cierto que durante finales de agosto y septiembre Japón es temporada de tifones, el septiembre japonés es un mes tranquilo.

En él puedes disfrutar del gran número de festivales dedicados a la cosecha y cultivo del arroz y a la contemplación de la luna más bonita del año. Y no te preocupes demasiado por los tifones, porque las lluvias localmente fuertes suelen pasar con rapidez. Otras veces no son tan fuertes y otras, ni siquiera coincidirás con un tifón.

Octubre y el momiji

En octubre en Japón se abraza definitivamente el otoño y se disfruta del comienzo del enrojecimiento de las hojas (*momiji*), un espectáculo de la naturaleza del que todo el país disfruta.

En parques, montes, santuarios y templos… todo se tiñe de los colores rojizos de las hojas de otoño. ¡Un espectáculo digno de ver!

Noviembre, más momiji y Shichi-go-san

En noviembre en Japón también puedes disfrutar del enrojecimiento de las hojas (*momiji*), un maravilloso espectáculo de la naturaleza. Durante este mes son muchos los templos, santuarios y parques que organizan actividades para poder disfrutar del enrojecimiento de las hojas. Y merece la pena, ¡es un espectáculo sin igual!

De hecho, si tu viaje te lleva por Tokio o Kioto noviembre es mejor mes para apreciar el caleidoscopio de colores que es el *momiji*.

Además, el día 15 de noviembre puedes disfrutar de un festival importantísimo en el calendario de los niños: la festividad del Shichi-go-san.

Diciembre, iluminaciones navideñas y pollo frito

Diciembre en Japón es un mes especialmente romántico, con la gran cantidad de luces y decoraciones navideñas que inundan las ciudades japonesas.

A partir de mediados de noviembre y durante todo el mes de diciembre, Japón se prepara para la llegada de la Navidad (aunque el día 25 no es festivo). Y también se prepara para una de las festividades más importantes del calendario japonés: el Año Nuevo o *shōgatsu*.

Es por ello que las decoraciones navideñas, tanto de estilo occidental como las más típicas japonesas relacionadas con el Año Nuevo, inundan las calles y las casas de todo el país.

El pachinko. El juego que saca tu lado más ludopático

Fuera de Japón, el juego del Pachinko no es muy conocido. Pero todo el mundo que viaja por primera vez al país nipón, no puede evitar sorprenderse por la adicción que provocan las máquinas tragaperras del Pachinko entre los japoneses. Con más de 12.000 salas distribuidas en las principales ciudades de todo Japón, este juego es cuanto menos llamativo para aquellos que no lo han visto nunca antes.

Localizadas sobre todo en los barrios comerciales, junto con otros centros de ocio, las salas de Pachinko son todo un espectáculo de luces y sonidos. Toda la magia se esconde detrás de un local insonorizado, pero cuando se abren sus puertas para salir o entrar, es cuando podemos notar ese estridente sonido tan característico de las maquinas de bolitas japonesas.

Bastante similar al Pinball, pero que en realidad nada tiene que ver, es uno de los juegos de Japón más conocidos por todos sus habitantes. ¿Te gustaría probar suerte durante tu viaje a Japón para ganarte algunas monedas con este juego de bolas? Te contamos en qué consiste el juego Pachinko, cómo se juega, y cuáles son los trucos para ganar a las máquinas japonesas y no perder todos tus ahorros de una sentada.

¿Qué es el Pachinko?

El Pachinko japonés es un juego tragamonedas que fue inventado durante la Segunda Guerra Mundial al mismo tiempo que el clásico Pinball. Son juegos parecidos, pero con algunas diferencias que radican sobre todo en el modo de juego, aunque no en la estética.

Para jugar a este juego hay que comprar bolitas de acero que funcionan como fichas. Las bolitas se van insertando en la máquina, y van cayendo para pasar por las diferentes zonas del panel central.

Según el recorrido que haga la bola, puedes ganar o no un premio, usando unas manillas con las que puedes influir en el recorrido de las bolitas.

Los premios van por puntuaciones, y cuando el jugador quiere terminar la partida, se recoge un ticket con el número de puntos acumulado. Estos tickets se intercambian por diferentes premios en el mostrador del local, con la posibilidad de acumularlos para usarlos más adelante.

Origen y expansión

Para descubrir los orígenes del pachinko, debemos trasladarnos a la Europa del siglo XVIII, en la que triunfaba el reconocido billar. A partir de este, se creó el begatelle, que se juega en una mesa con un extremo redondeado. Si bien la procedencia del último no está clara, debido a su nombre y al inmenso éxito del billar en Francia, se presume que es francés.

Posteriormente, durante la década de 1920, un grupo de fabricantes de juegos de Chicago llevaron la begatelle hasta los Estados Unidos, donde le realizarían una serie de modificaciones para crear su propia versión.

En la nueva, llamada «Corinthian Bagatelle», se incorporó una larga palanca para impulsar bolas, y también se añadieron los clavos que hoy podemos ver alrededor del tablero del pachinko.

De este modo, la corinthian bagatelle sirvió como inspiración para crear el primer juego de pachinko en la misma década, que se denominó “juego corintio”. A partir de 1930, el juego comenzaría a expandirse por Nagoya, y desde allí llegaría al resto de Japón.

Con el paso de los años, se ha ido modernizando hasta convertirse en el juego que conocemos en la actualidad. Aquellos que deseen probarlo, pueden encontrar salas en ciudades como la portuaria Osaka, que es conocida por barrios como Dotonbori y por sus deliciosas bolas de pulpo llamadas takoyaki.

Y también en Tokio, que además de contar con incontables salones de pachinko, tiene zonas turísticas tan famosas como Akihabara o Shibuya.

Dado que existen pocos juegos de azar en Japón, las máquinas de pachinko son el título estrella de los japoneses. Videojuegos como *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*, desarrollado por la empresa Konami Holdings Corporation, protagonizan varias máquinas de pachinko, que tienen una clara inspiración en tragaperras temáticas.

Teniendo en mente que ahora las últimas triunfan en la red, es probable que el siguiente paso del pachinko sea expandirse internacionalmente con más versiones online.

Si observamos algunos juegos tragaperras en Betway Casino, que tiene más de cien juegos tanto clásicos como temáticos de Microgaming, tal y como *Game of Thrones* o *Tarzan*, nos percataremos de que las tragaperras y el pachinko comparten vistosos gráficos, fácil jugabilidad, además de temas de moda, por lo que pueden popularizarse de la misma manera.

En conclusión, el pachinko es uno de los juegos más famosos del país nipón, junto a las máquinas de gashapon o las de gancho, que también tienen sus propios locales. A pesar de ser tan reconocido en Japón, sus raíces son europeas y estadounidenses, y se encuentra en constante evolución gracias al progreso de las nuevas tecnologías.

Máquina de Pachinko antigua de 1969

¿Dónde jugar al Pachinko en Japón?

Se calcula que entre un 3 y 4% de la población japonesa tiene problemas de ludopatía. Las 'slot machine' son una de las formas de entretenimiento habituales entre los japoneses al salir del trabajo, siendo el Pachinko una de las máquinas tragamonedas favoritas de los jóvenes. Unos 30 minutos de juego tienen un precio de unos 50€, no es nada barato.

La ludopatía en Japón no se considera aún un problema, por lo que no se controlan la gran mayoría de salas japonesas de juegos de azar, e incluso en algunos lugares no está prohibido el juego entre los jóvenes, a los cuáles no se les pide identificación antes de jugar.

Si quieres probar estos juegos de coger dinero en Japón, será por tu cuenta y riesgo. El Pachinko se juega usualmente en un salón de maquinitas que está bien señalado en el exterior con el nombre del juego en letras grandes y luminosas.

Las indicaciones vienen en japonés, pero para saber si es un local de Pachinko, solo tendrás que buscar el nombre del juego en la puerta, con un gran rótulo.

Podrás encontrar sin problema estos locales en el centro de ciudades como Tokyo, Kyoto, Osaka, y cualquiera de las ciudades japonesas por las que pases. Una vez que te acerques al local, podrás comprobar que hay mucho ruido en su interior, con una gran concentración de olores e incluso humo de tabaco.

¿Cómo son los locales de Pachinko en Japón?

Curiosamente, en Japón no se puede fumar en la calle ni en sitios públicos, pero sí está permitido fumar en el interior de muchos locales como salas de juego e incluso dentro del casino.

Dentro encontrarás mucha iluminación, típica de los casinos de juego, y mucho, pero que mucho ruido, ocasionado por el sonido de todas las máquinas funcionando al mismo tiempo.

En los salones de Pachinko hay a veces zonas con otras máquinas tragaperras, pero es el juego de bolas que se comen entre sí el que tiene más popularidad entre los jugadores. Si tienes suerte, hay algún local que tiene incluso zona de no fumadores, para no tragarte todo el humo concentrado.

Los japoneses son muy supersticiosos. A pesar de saberlo, nos sorprendió mucho cuando leímos por primera vez que para los jugadores habituales da buena suerte estrenar una máquina de bolas nueva.

Hasta tal punto llega su superstición, que cuando se enteran de que van a traer una nueva máquina a un local de Pachinko, miles de usuarios suelen llamar para reservarla y ser el primero en probarla.

¿Cómo jugar al Pachinko?

Este juego no tiene nada que ver con otras máquinas de juego a las que estamos acostumbrados en occidente. Es muy sencillo, y rápidamente le cogerás el truco. Tan fácil, que te recomendamos que tengas cuidado de no caer en la adicción si empiezas a ganar premios.

Para jugar, siéntate en la máquina que elijas y cambia tu dinero por las fichas, pagando en metálico o con tarjeta. Obtendrás un montón de bolitas de metal que serán tus fichas de juego. No toques estas bolitas, porque salen directamente del lugar dónde se han colocado.

Con el mando podrás ir girando para que salgan las bolas, haciendo que las bolas salgan más rápido o más lento, cayendo de arriba hasta la parte inferior de la pantalla.

Uno de los trucos para ganar en el Pachinko es precisamente regular la velocidad con la que salen las bolas. Tienes que encontrar el punto exacto para que las bolas caigan llegando al lugar dónde tú quieres, para así conseguir los premios.

Las bolas tienen que caer en la puerta central, lo que te hará ganar más canicas para seguir jugando o acumular puntos. Si caen por el resto de puertecitas, las habrás perdido.

Cuantas más bolas consigas, más puntos tendrás para jugar al juego central, intentando que te toquen tres figuras iguales, al igual que en las máquinas tragaperras que conocemos en el resto del mundo.

Cómo canjear los premios ganados en el Pachinko

¿Ya has terminado la partida? Ahora llega el momento de obtener tu premio. Si has conseguido pasar algunas bolitas por la puerta principal y has obtenido premio en el juego final, es el momento de llamar a alguien del personal para que se lleven las bolitas para contarlas.

Según el número de bolitas, te darán una ficha con los puntos que hayas obtenido. Estas fichas se pueden canjear en el local por los premios disponibles. Lo que no sabe mucha gente es que fuera del local hay máquinas en las que puedes canjear las fichas por dinero.

En Japón es ilegal el juego para ganar dinero, por lo que se inventan esta estrategia. Para obtener tu premio en metálico, tendrás que cambiarlo en otro lugar, muy fácil de localizar, ya que la mayoría de jugadores cambian sus fichas aquí al salir.

Cómo evitar la mala suerte jugando al Pachinko

En Japón son sumamente supersticiosos, y en los locales de Pachinko hay una serie de normas que debes cumplir. Nunca toques las bolas de otros jugadores, ni si quiera les hablas mientras están jugando, porque les traerá mala suerte.

Si tienes que levantarte para ir al baño o para cualquier otra cosa, deja tu chaqueta o cualquier objeto personal en la máquina, y no te quitará el sitio. Nadie quiere gafarse con la partida a medio terminar de otro jugador.

Entrar en una sala de máquinas de Pachinko en Japón es toda una experiencia que no te dejará indiferente. Vivir ese ambiente tan ruidoso y tenso, y probar suerte en una de las máquinas para intentar conseguir un premio solo se puede hacer en este país tan peculiar.

El origami

La papiroflexia y el origami, como el arte de hacer preciosas figuras con papel, es una afición que atesora muchos adeptos. Y es que resulta muy divertida, curiosa y creativa. Un arte que hunde sus raíces en la antigua China y que ha llegado a todo el mundo. ¿Dónde se originó esta técnica? ¿Hay alguna diferencia de significado entre ambos términos? Te lo mostramos a continuación.

¿Qué es la papiroflexia?

Papiroflexia viene del latín *papyrus* que significa papel y *flexus*, doblar. Por su parte, origami procede de ori, doblar y kami, papel. Es un arte que consiste en realizar todo tipo de figurillas de papel solo doblándolo. No necesitas ni tijeras ni pegamento. Aunque ambas técnicas son muy parecidas, presentan algunas diferencias. En la versión japonesa, por ejemplo, no se puede hacer ningún corte.

En cuanto a los tipos existentes, puedes encontrar: el modular, en el que a partir de una gran cantidad de piezas iguales se puede formar una grande; de acción, en el que las figuras se pueden mover; el plegado en húmedo,para realizar figuras con curvas muy finas; los teselados y el *pureland*, en el que solo se puede ejecutar un pliegue a la vez.

Historia de la papiroflexia

La tradición de doblar papel comenzó en Chinaen el s. I o II d. C. Después, se extendió a Japón en el siglo VI. Desde finales del siglo VIII hasta principios del XII fue un arte reservado a la nobleza. Sin embargo, a partir de 1603 el papel comenzó a ser más económico, convirtiéndose en un arte para todos.

La maravillosa afición de hacer figurillas con papel se fue extendiendo por el mundo. ¿Sabes cómo llegó a Occidente? Posiblemente, a través de los comerciantes de la ruta de la Seda y de Marco Polo cuando trajo el papel en el siglo XIII. Curiosamente, y a diferencia del gusto actual por el papel, parece que este no causó el mismo efecto en los europeos de la época que preferían el pergamino. No obstante, finalmente se rindieron a él por resultar más económico y fácil de manipular.

No solo China, Japón o Marco Polo tuvieron mucho que ver en el arte de la cocotología. Los árabes también aportaron su granito de arena. En el siglo VIII aprendieron la técnicadelos prisioneros chinos que llevaban a Samarcanda. Eso sí, cuando la religión musulmana prohibió la representación humana y animal, este arte se basó solo en la realización de figuras geométricas. Lógicamente, y como es de esperar, nosotros heredamos la técnica, pero incorporando la figura humana y animal.

Asimismo, cuando Japón se abrió al mundo en 1854 apareció el primer libro *Hiden Senbazuru Orikata*, así como esta bonita artesanía tal y como lo conocemos hoy. Ya no se recortaba, pegaba ni pintaba.

Con la Exposición Universal de París de 1878 se unen los principios occidentales y orientales. Por su parte, Friedrich Fröbel, un pedagogo alemán, loincorpora a los preescolares para que aprendieran las figuras geométricas a través de él. Curiosamente, en ese momento un vendedor europeo vendió papeles de colores en Tokio, aumentando la calidad de los trabajos del país del sol naciente.

¿Qué tienen en común Miguel de Unamuno y Akira Yoshizawa?

¿Sabes quién introdujo este arte en España y en América del Sur? Pues nada más y nada menos que Miguel de Unamuno. Incluso hizo un tratado, varios libros de plegado y acuñó el término de cocotología que deriva del francés *cocotte* (pajarita).

Por otro lado, no podemos dejar de mencionar a una figura clave como es Akira Yoshizawa, un gran maestro del arte de la papiroflexia japonesa que lo elevó a arte. Junto a Sand Randlett, en la década de los 50 del pasado siglo, ambos establecieron las dobleces para poder realizar figuras. A partir de ese sistema se publicaron numerosos libros, primero en Japón y después en Inglaterra. Posteriormente, se crearon muchas asociaciones de amigos, como la FOCA en USA (1958) y la *British Origami Society* (1967).

Otros hechos que te pueden ayudar a la hora de entender este arte en la modernidad son la aparición del tren de Emmanue Mooser y la Teoría del Árbol o del empaquetamiento de círculos, ríos y moléculas. A su vez, las matemáticas, las técnicas de diseño y el ordenador también han ejercido su influencia en los últimos años.

Según Laffose, estamos en la Edad de Oro de este arte japonés. No en vano, gracias a la labor de numerosos autores puedes descubrir muchos libros sobre este arte en Internet.

Hoy en día dispones de infinidad de papel para poner en práctica el arte de la pajarita, como el papel *kraft.* Si deseas ser sostenible, también puedes reciclar papel de libretas que ya no uses o bolsas de papel para realizar maravillosos diseños.

Evolución de los videojuegos en Japón

A pesar de que la historia de los videojuegos no tiene sus origines en Japón, los nipones tuvieron una influencia fundamental desde la primera consola, una vez que los japoneses decidieron participar en este gran mercado, lo tomaron para evolucionarlo y hacerlo suyo.

Atari fue originalmente llamada *Syzygy*, un término astronómico. Sin embargo, ese nombre ya había sido registrado por otra empresa, *Bushnell* escribió algunas palabras del juego *Go*, y eligió la palabra *Atari* que en japonés significa "que una ficha está en peligro de ser capturadas por tu oponente". En la historia de los videojuegos se plantea que el nombre *"Atari"* fue elegido por el atractivo de su origen, Japón.

La historia de los videojuegos llegó con la máquina recreativa Pong.
El sistema fue diseñado por Al Alcom para NolanBushnell en la fundada Atari

El juego se presentó en 1972 y fue la piedra angular en la historia de los videojuegos como industria. Durante los años siguientes se implantaron numerosos avances técnicos en los videojuegos (destacando los microprocesadores y los chips de memoria).

En 1975 salió al mercado el *Telegames Pong*, la primera consola doméstica de *Atari* distribuida por Sears. El nuevo producto, que permitía jugar a *Pong* en casa, obtuvo un éxito inmediato, vendiendo cerca de 150.000 unidades, generando una enorme cantidad de ingresos para la compañía y atrayendo a numerosos competidores.

Mientras tanto, en Japón *Toshihiro Nishikado* adoptó la nueva tecnología de microprocesadores e influido por Speed Race, creó para *Taito Space Invaders*, un juego que originalmente consistía en disparar contra tanques y aeroplanos, pero que, en parte por la presión de la compañía y en parte por el gran éxito que el film *Star Wars* estaba cosechando en la época, acabó adoptando su forma definitiva de batalla espacial.

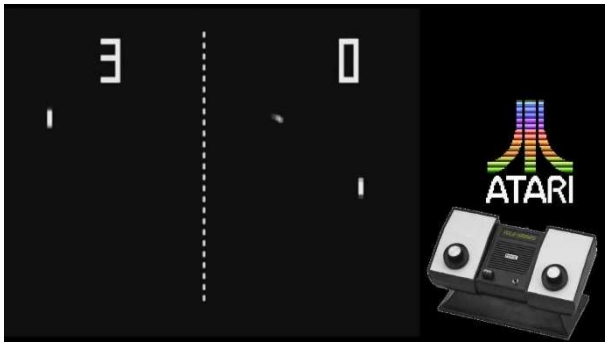
El juego obtuvo inmediatamente un éxito de dimensiones descomunales, fue convertido a todos los formatos importantes de la época. No solo inició un género que sería la base en el desarrollo posterior en la historia de los videojuegos, sino que situó definitivamente a la industria japonesa en el lugar que le correspondía. Esto impulsó definitivamente la fiebre de los videojuegos a nivel mundial, iniciando la que en la literatura especializada se conoce como la *Edad dorada* de los videojuegos.

Los videojuegos en crisis, Japón al rescate

En el año 1983, el mercado estadounidense pasó de facturar más de 5.313 millones de dólares anuales a apenas 100 millones de dólares en dos años. Ocurriendo lo que se conoce como *La crisis del videojuego de 1983*.

En 1985, casi todos los fabricantes de videojuegos norte americanos o habían desparecido o eran una simple sombra de lo que fueron. *Atari* había sido dividida en dos, siendo la única que daba beneficios *Atari Games* dedicada al mercado arcade. *Atari Corporation*, dedicada al mercado doméstico era un auténtico cadáver financiero.

En un panorama tan desolador es cuando *Nintendo* irrumpe en escena. El gigante japonés sería el encargado de revivir la industria. En una época donde parecía una locura sacar un nuevo sistema de juegos. *Hiroshi Yamauchi*, presidente de *Nintendo* en ese entonces, decidió sacar adelante su proyecto.



Pong

Gracias al duro trabajo de *Masayuki Uemura* y el equipo *Nintendo R&D*, consiguen tener listo un prototipo que se ajusta a lo que demanda *Yamauchi*.

Japón apostó por el mundo de las consolas con el éxito de la Famicom (Nintendo Entertainment System), más conocida en occidente como NES

Rompiendo bloques, rescatando a las princesas

En 1986 surgió del ingenio de *Shigeru Miyamoto* quizá el personaje en la historia de los videojuegos más popular de todos los tiempos: *Mario*. Este plomero, qué junto con su hermano recorría castillos en busca de la *Princesa Peach*.

Otro juego que nació ese mismo año y que también llegó a ser uno de los más vendidos fue *The Legend of Zelda*, que desde entonces ha sacado 16 juegos.

Otro juego importante de la década de los ochentas es *Metroid*, diseñado por *Makoto Kano* y *Hiroji Kiyotake*, cuyo primer lanzamiento impresionó a los jugadores, al tratarse de la primera heroína de un videojuego.

Sega vs Nintendo

Los ejecutivos Sega América no sabían qué hacer, estaba perdiendo millones en el mercado, estos vieron una oportunidad en Japón, con ayuda del presidente de la filial japonesa, *Hayao Nakayama*. Hayao tenía una idea en mente, dejar de desarrollar árcades y centrarse en el mercado doméstico. Sega aprueba la idea de *Hayao Nakayama* y se empezó trabajar en la *SG-1000*, que curiosamente compartirá filosofía con la Famicon, un hardware barato y rentable.

Hacia finales de los 80, *Nintendo* se corona como la ganadora, y consigue hacerse con el mercado japonés y el americano. Gracias a las estrategias y visión de futuro de *Yamauchi*, *Nintendo Entertainment System* consiguió avivar un mercado que atravesaba una gran crisis.

Llega el 3D a los videojuegos

A principios de los años 90 las videoconsolas dieron un importante salto técnico gracias a la competición de la llamada *"generación de 16 bits"* compuesta por la *Mega Drive*, la *Super Nintendo Entertainment* de *Nintendo*, la *PC Engine* de *NEC*, conocida como *Turbografx* en occidente y la *CPS Changer* de *Capcom*. Esta generación supuso un importante aumento en la cantidad de jugadores y la introducción de tecnologías como el *CD-ROM*, una importante evolución dentro de los diferentes géneros de videojuegos, principalmente gracias a las nuevas capacidades técnicas.

Rápidamente los videojuegos en 3D fueron ocupando un importante lugar en el mercado, principalmente gracias a la llamada *"generación de 32 bits"* en las videoconsolas: *Sony PlayStation y Sega Saturn* (principalmente en Japón); y la *"generación de 64 bits"* en las videoconsolas: *Nintendo 64* y *Atari jaguar*.

La llegada de PlayStation al trono

La consola de *Sony* apareció tras un proyecto iniciado con *Nintendo* (denominado *SNES PlayStation*), que consistía en una ampliación para *SNES* con lector de *CD*. Al final Nintendo rechazó la propuesta de Sony, puesto que Sega había desarrollado algo parecido sin tener éxito, y *Sony lanzó independientemente PlayStation.*

En toda la historia de los videojuegos, uno de los más popular entre 1996 y 1998 fue *Pokemón*. El juego desde entonces no ha variado su mecánica: atrapar a los 151 monstruos que se esconden en praderas o bosques, amaestrarlos y hacer que crezcan.

El juego fue tan popular que después se hicieron juegos de cartas, mangas, series de televisión e incluso películas. Incluso el día de hoy ha llegado a ser la franquicia en la historia de los videojuegos que más ventas genera, superando a Súper Mario Bros.

Hacia finales de la década la consola más popular era la *PlayStation* con juegos como *Final Fantasy VII* (Square), *Resident Evil* (*Capcom*), *Winning Eleven 4* (*Konami*), *Gran Turismo* (Polyphony Digital) y *Metal Gear Solid* (*Konami*).

El nuevo siglo, los nuevos géneros, Japón sigue presente

El comienzo del siglo XXI vio la diversificación de los videojuegos. Juegos en línea permitían que los jugadores interactuaran, permitiendo trabajar en equipo para lograr un objetivo en común.

En 2000 Sony lanzó la anticipada *Play Station 2*, un aparato de 128 bits que se convertiría en la videoconsola más vendida de la historia, mientras que *Microsoft* hizo su entrada en la industria un año más tarde con su *X-Box*, una máquina de características similares que sin embargo no logró igualar su éxito.

De 2001 fue también la Game Cube*, una nueva apuesta de Nintendo que no consiguió atraer al público adulto y cuyo fracaso comercial supuso un replanteamiento de la estrategia comercial de la compañía nipona.*

La industria de los videojuegos se trasformó a tal punto, a que experiencia multimedia que abarca varias disciplinas. El arte, la música, la creación de una historia interesante y de personajes con personalidad, hicieron que la historia de los videojuegos trascienda de la *cultura geek* a otros grupos, llegando a ser ampliamente populares.

Actualmente las consolas más populares son de origen japonés tales como *PlayStation 4* y *Nintendo Switch.* La cultura nipona sigue teniendo gran poder dentro del ámbitos de los videojuegos, a tal grado que en la gran mayoría de los videojuegos siempre existe una referencia a su cultura, componentes como los *ninjas*, las *katanas*, los *samuráis*, fomentan la creación de grandes personajes e historias.

Los 5 juegos de mesa más populares

Japón cuenta con una larga historia y tradición de juegos de mesa. Los japoneses le dan un lugar especial a la recreación y a los juegos; hay un tiempo dedicado a trabajar y un tiempo dedicado al ocio.

Japón ofrece muchas alternativas de juegos inmensamente divertidos para disfrutar, que además tienen una escena competitiva.

Shogi

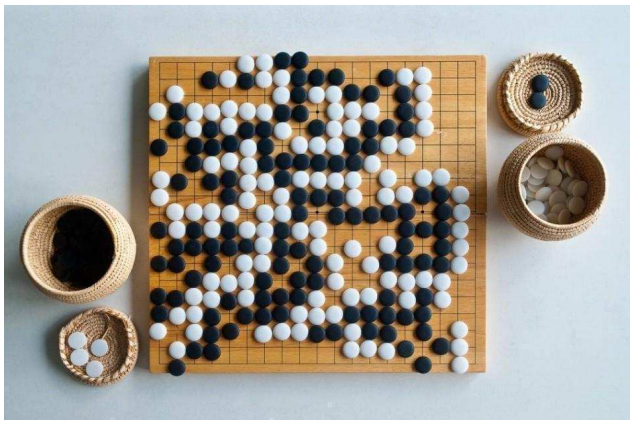
También conocido como “el ajedrez japonés”. Guarda muchas similitudes con el ajedrez que jugamos en occidente: el movimiento de varias piezas, la posibilidad de “promover” a una pieza al llegar al territorio enemigo y el objetivo final de realizar un jaque mate al rey del contrincante.

Sin embargo, la particularidad de este juego reside en que es posible regresar al tablero las piezas del oponente que has capturado y usarlas en su contra. Por esto las piezas carecen de color, y sólo se sabe a quien pertenecen por como están orientadas. Esto da nacimiento a una inmensa variedad de combinaciones de tableros y vuelve al juego extremadamente complejo a nivel profesional.

Las reglas son similares al ajedrez y la única dificultad que tenemos que atravesar el principio es recordar cómo se mueven las piezas.

El shogi es muy popular en Japón y está muy presente en la cultura popular; recientemente ha salido la película, basada en la serie homónima, Sangatsu no Lion, pero existen otras películas y series como Shion no Ou y 81diver.

Go



El juego de go (o igo) es muy popular en todo el continente asiático; no solamente se limita a Japón. Últimamente ha ganado mucho reconocimiento y popularidad en Europa y occidente.

Lo que hace tan atractivo a este juego es que es muy fácil de aprender ya que sólo tiene 5 reglas, pero es muy complejo de dominar. Por ejemplo, los profesionales del go dedican toda su vida a aprender este juego, comenzado a practicar desde que son niños.

También posee un sistema de handicap que permite que jugadores menos experimentados puedan competir en igualdad de condiciones contra otros con más experiencia.

El Go se juega en un tablero de 19x19 casillas, usando piedras de color blanco y negro. Ambos compiten por agregar piedras para rodear más territorio que el oponente.

El juego experimentó un auge de popularidad hace no mucho tiempo gracias al manga y anime Hikaru no Go. Hoy en día se pueden encontrar jugadores profesionales que dicen haber comenzado a jugar a Go inspirados por esta serie.

Mahjong

Quizás lo más cercano que podamos encontrar en occidente sea juegos de cartas como el Gin Rummy o el Burako. Sin embargo, distan mucho de lo que es el mahjong en Japón.

El juego consiste en completar manos antes que tus oponentes para robarles puntos. Entre los cuatro jugadores que compiten, el que termine con más puntos será el ganador.

En realidad, el juego ya existía hace cientos de años en China, pero Japón reformó las reglas y armó entidades profesionales y competitivas, por lo que gozan de su propia versión del juego que puede que sea la más estratégica de todas.

Hoy en día el juego utiliza mesas automáticas para mezclar y repartir las fichas, pero aún puede jugarse a mano en una mesa común y corriente y es muy divertido.

El juego últimamente está pasando por una pequeña fase de popularidad gracias a los medios de películas y series como Saki, Akagi, Tohai, Aki y Kaiji, además de los clásicos Mukobuchi y Janki.

También existe una divertida serie llamada Mudazumo Naki Kaikaku: The Legend of Koizumi que muestra cómo los políticos del mundo moderno (incluido George Bush y el Papa) resuelven todos sus conflictos jugando mahjong.

Hanafuda (Koi-Koi)

Los fanáticos de la película de animación Summer Wars ya conocen las famosas cartas Hanafuda, utilizadas para jugar principalmente el juego conocido como KoiKoi.

Se reparte una mano inicial a ambos jugadores y se colocan unas cartas boca arriba sobre la mesa. Si un jugador tiene una carta que coincide con alguna de la mesa, puede presentarla para añadirla a su posesión. Si un jugador consigue juntar ciertas combinaciones de cartas, puede cortar la mano actual y sumar algunos puntos o declarar “KoiKoi” para continuar la mano y conseguir más cartas para formar más combinaciones, a cambio del riesgo que el jugador oponente consiga armar otra combinación primero y corte la mano antes, privándolo de ganar esos puntos. Es un juego donde uno lucha constantemente contra su propia ambición.

Es una parte de la cultura japonesa y aparece en varias películas ninkyo. También es un juego popular en Corea del Sur bajo el nombre “Stop-Go”.

Además ¿Sabías que la famosa compañía de juegos Nintendo, muchas décadas antes de que supiéramos siquiera qué era un televisor, se dedicaba a fabricar cartas Hanafuda? Hoy en día aún pueden conseguirse.

Karuta

Karuta es un juego de cartas y memorización japonés. Se enfrentan dos jugadores, con cartas boca arriba entre ellos. Estas cartas contienen fragmentos de famosos poemas de autores japoneses. Un recitador (narrador, quien también puede arbitrar la partida) leerá los poemas al azar, y el primer jugador que toque la carta que coincida con ese poema recibirá un punto.

Es quizás el juego más difícil de aprender de esta lista, puesto que es necesario recordar 100 poemas (Ogura Hyakunin Isshu). Sin embargo, hay también versiones más simples hechas con diálogos de series o películas, o incluso escritos en hiragana. De cualquier modo, tiene mucho valor cultural el intentar aprender las cartas.

Una curiosidad de este juego de memorización es que, al igual que con el Hanafuda, Nintendo también se dedicaba a fabricar cartas para jugar Karuta.

Últimamente el Karuta ha ganado mucha popularidad rápidamente gracias al manga, anime y película titulado Chihayafuru. La nueva película de Detective Conan, Karakurenai no LoveLetter, también tiene como tema principal el juego de Karuta.

Todos son juegos que realmente vale la pena aprender y experimentar, por su contenido tanto lúdico como cultural.

En futuras ediciones de este recopilatorio desentramaremos las tripas de cada juego.

Visitar un onsen

Hay una experiencia imprescindible que todo viajero que visite Japón tiene que disfrutar sí o sí. En nuestro viaje por Japón experimentamos este pequeño placer en tres ocasiones. Es un momento íntimo, un momento para pensar, para relajarse… Os vamos a contar una serie de consejos y reglas para tener en cuenta antes de entrar en un onsen en Japón. Sin más dilaciones os contamos qué es un onsen en Japón.

Qué significa Onsen

La palabra «Onsen» en japonés significa «Fuente termal». Las aguas de los onsen típicos en Japón son de origen volcánico. De esta forma, se aprovecha el calor natural de estas aguas. Como truco os podemos decir que en todas aquellas ciudades que acaben en «onsen», tendrán estos baños termales alrededor de toda la localidad. Por ejemplo, nosotros estuvimos en la localidad de Unazukionsen. La mayoría de hoteles de estas ciudades disponen de onsen entre sus instalaciones.

Onsen del hotel Entaijiso en la localidad de Unazukionsen

Tipos de onsen

Los onsen pueden ser de varios tipos. Según las instalaciones, pueden ser interiores o al aire libre. Incluso los que son interiores, a veces pueden tener también una salida al exterior en la que se pueden disfrutar de las vistas y el paisaje. En nuestro caso, nosotros estuvimos en Hakone y en Unazukionsen disfrutando de este tipo de onsen. En Hakone tuvimos la suerte de disfrutar de la vista del monte Fuji mientras nos sumergíamos en las aguas termales del hotel Green Plaza Hakone.

Según sea la entrada de los clientes en el onsen, estos pueden ser mixtos o separados por sexos. La mayoría de los onsen en Japón son separados por sexos. Sin embargo, esto no es un impedimento para el uso de estos baños termales. En nuestro caso, disfrutamos muchísimo de nuestro baño en los onsen, aunque fuera en solitario. Es un momento bastante íntimo y personal, que nosotros definimos como un momento de relajación, descanso y encuentro con uno mismo.

También es verdad que los japoneses utilizan estos baños termales para socializar, charlar de su jornada o incluso cerrar acuerdos empresariales.

Spa tipo onsen en el hotel Mitsui Garden de Nagoya

Otro tipo de onsen son los que veréis por multitud de ciudades al aire libre para daros un baño de pies. En nuestra excursión por la garganta de Kurobe en Unazukionsen pudimos ver varios de estos pequeños onsen.

Consejos

Hay ciertas reglas a tener en cuenta en un onsen y unos cuantos consejos que os vamos a dar para que vuestra experiencia en estos baños termales sea total:

No tengáis prisa

El momento del onsen es un momento especial, no hay que ir con prisas, es más, hay que ir concienciado que se trata de un momento de relajación total. Dejaros las prisas y el reloj en la consigna o en la habitación del hotel, el tiempo se para y no hay otra cosa que no sea relax y tranquilidad. Por cierto, en todos los onsen suele haber consignas o una especie de cestos para que dejéis vuestras pertenencias, ropa, reloj y demás. Tened en cuenta que en las aguas sulfurosas se pone fea la joyería.

Por cierto, normalmente los onsen que están separados por sexos tienen una simbología muy universal, a parte de estar escrito en japonés, los de hombres suelen tener colores azules y los de mujeres colores rosas. Esto hay que tenerlo muy en cuenta en aquellos onsen que son disgregados por sexos en diferentes horarios.

¡Ropa fuera!

Sí, es así, hay que bañarse en cueros. No se permite ningún tipo de bañador ni traje de baño. Como mucho llevaros la pequeña toalla que os darán en todos los onsen. No os preocupéis ni os dé vergüenza. Todos los japoneses están acostumbrados y no os van a mirar raro.

Una buena ducha antes del baño

El darse una buena ducha antes de meterse en el onsen es algo obligatorio. Fijaros en todo lo que hacen los japoneses. Es prácticamente un ritual. Sentaros en la pequeña silla de plástico que hay en cada una de las duchas. Daros una buena ducha, enjabonaros todo el cuerpo, utilizad la pequeña toalla para frotaros bien el cuerpo y por último aclararos bien de nuevo con la ducha. Veréis que los japoneses hacen este ritual despacio, sin prisas… En estas duchas suele haber muchos productos de baño, jabón líquido, champú, acondicionador…

Esto es algo a lo que ya nos acostumbramos en nuestro viaje a Islandia. En estos países el culto al agua es primordial y para ellos es una afrenta el que el agua se contamine con la suciedad de nuestros cuerpos.

¡Al agua!

Una vez estéis bien limpitos, es el momento de disfrutar del onsen. Os avisamos que el agua está muy caliente, entre 38 y 42 grados… Así que pensad que al principio os va a costar entrar en el agua. Normalmente los onsen no cubren mucho, lo normal es que os llegue el agua a las rodillas y poco a poco os vayáis introduciendo en el agua. Primero os podéis sentar en el escalón de la propia piscina e ir entrando poco a poco cuando se vaya acostumbrando el cuerpo. Si os agobiáis del calor, os podéis salir un poco y volver a entrar en unos minutos. Incluso podéis ir un rato al vestuario, ya que hay máquinas expendedoras de agua fresquita.

En el caso de que el onsen sea exterior, aguantar dentro del agua os será más fácil si el tiempo es fresco. En nuestro caso, en octubre se agradecía un poco el fresco nocturno para poder aguantar la temperatura del agua.

Charla con la gente

Podéis hablar con los lugareños. La gente suele socializar bastante en los onsen. Es un momento de ocio y de esparcimiento. Los japoneses, aunque son tímidos les gusta mucho hablar con la gente y mucho más con los extranjeros. Podréis comprobar que les encanta España.

A la ducha y a secarse

De nuevo si queréis os podéis duchar, aunque, para que los minerales de las aguas termales hagan su buen efecto, lo mejor es secarse al aire poco a poco. En algunos sitios hay hasta ventiladores para que el cuerpo se vaya secando poco a poco. También podréis utilizar las decenas de cremas y aceites que suele haber en los vestuarios de los onsen, así el tratamiento corporal será total.

Vestuario del spa-onsen del hotel Mitsui Garden en Nagoya

Reglas

Solo hay unas cuantas cosas a tener en cuenta, pero simplemente hay que utilizar el sentido común. Os comentamos lo que no debéis hacer nunca en un onsen:

Fuera móvil y cámaras de fotos

Un onsen no es un parque acuático… Como podéis entender, está totalmente prohibido introducir móviles y cámaras de fotos. Sería atentar contra la intimidad de las personas.

No introducir nada al agua

Al igual que os hemos indicado antes, que hay que entrar totalmente desnudo al onsen, tampoco se puede introducir en el agua la toalla que os dejen. Por eso veréis a mucha gente que lleva la pequeña toalla en la cabeza. Seguro que esto lo habréis visto en muchas series o dibujos animados

Vista del Fuji en el onsen exterior del hotel Green Plaza en Hakone (Página oficial del hotel)

Nada de tatuajes

Aunque empieza a haber algún onsen donde hacen un poco la vista gorda con el tema de los tatuajes, en la mayoría no vais a poder entrar, aunque llevéis un solo tatuaje. La tradición japonesa relaciona los tatuajes con la «yakuza», la mafia japonesa. En todos los que estuvimos nosotros, lo dejaban bien claro antes de entrar.

¡No es una piscina!

Por supuesto, no se puede nadar, no se puede zambullirse en el agua… Y no se puede ni comer ni beber dentro del onsen… No se puede gritar ni hacer ruido… Ya veis que todo es sentido común y saber estar.

Esperamos que hayáis comprendido qué es un onsen en Japón y que estos consejos os hayan servido para poder disfrutar completamente de esta bonita experiencia.

Los medios de comunicación

Los medios de comunicación en Japón incluyen numerosas cadenas de televisión y radio, así como periódicos y revistas en Japón. En su mayor parte, las redes de televisión se establecieron sobre la base de inversiones de capital de las redes de radio existentes. Los programas de variedades, las series dramáticas y las noticias constituyen un gran porcentaje de los programas nocturnos japoneses.

También se proyectan películas occidentales, muchas de ellas con un subcanal para inglés. Hay canales de televisión en inglés por cable y satélite (con subtítulos en japonés).

Cadenas de televisión

Hay 6 redes de televisión a nivel nacional, de la siguiente manera:

- NHK es una emisora de servicio público. La empresa se financia a través de "tarifas de televidente", similar al sistema de tarifas de licencia utilizado en el Reino Unido para financiar la BBC. NHK mantiene deliberadamente informes neutrales como una estación de transmisión pública, incluso negándose a mencionar marcas de productos básicos. NHK tiene 2 canales de televisión terrestre, a diferencia de las otras redes de televisión (en la región de Tokio, canal 1 (NHK General TV) y canal 3 (NHK Educational TV).
- Nippon Television Network System (NNS) / Nippon News Network (NNN) encabezadapor Nippon Television (NTV). En la región de Tokio, canal 4. Afiliado al periódico *Yomiuri Shimbun*.
- La compañía holding Tokyo Broadcasting System es propietaria de la estación Tokyo Broadcasting System (TBS) (que se transmite a nivel nacional) y la Japan News Network (JNN), que proporciona programación de noticias a TBS y otras afiliadas. En la región de Tokio, canal 6. Afiliado a el periódico *Mainichi Shimbun*. Chubu-Nippon Broadcasting Co., Ltd., una estación casi clave en Nagoya, está relacionada con el periódico *Chunichi Shimbun*.
- Fuji Network System (FNS) y Fuji News Network (FNN) comparten la estación insignia FujiTelevision. En la región de Tokio, canal 8. Parte del Grupo de Comunicaciones Fujisankei, un keiretsu, que también tiene el periódico *SankeiShimbun*. Tokai TV, una estación casi clave en Nagoya, está relacionada con el periódico *ChunichiShimbun*.
- TV Asahi Network / All-Nippon News Network (ANN) dirigidapor TV Asahi. Afiliado a el periódico *Asahi Shimbun*. En la región de Tokio, canal 10.
- TV Tokyo Network (TXN) dirigida por TV Tokyo.Propiedad de Nikkei, Inc. En la región de Tokio, canal 12.

Además, existe la Asociación Japonesa de Estaciones de Televisión Independientes (JAITS), que consta de estaciones independientes en las tres principales áreas metropolitanas (excluidas Ibaraki, Aichi y Osaka), e incluye estaciones de televisión afiliadas al periódico *ChunichiShimbun* como Tokio, MX y TV Kanagawa.

Redes de radio

Radio AM

- NHK Radio 1, NHK Radio 2
- Red de radio de Japón (JRN): estación insignia: radio TBS (TBS ラジオ)
- National Radio Network (NRN): emisoras insignia: Nippon Cultural Broadcasting (文化放送) y Nippon Broadcasting System (ニッポン放送)
- Radio Nikkei es una estación independiente de onda corta que transmite a nivel nacional con dos servicios.

Radio FM

- NHK-FM
- Red FM de Japón (JFN) - Tokyo FM Broadcasting Co., ltd.
- Liga FM de Japón - J-Wave Inc.
- MegaNet —FM Interwave (InterFM)

Medios de comunicación social

Facebook, Twitter, Instagram y Line son las principales plataformas de medios utilizados en la industria japonesa. Line es una aplicación que se utiliza para la comunicación instantánea en dispositivos electrónicos. Las estadísticas muestran que el uso de Facebook en Japón es del 47,75%, el de Twitter del 19,33%, el de YouTube del 13,9%, el de Pinterest del 10,69%, el de Instagram del 4,93% y el de Tumblr del 2,29%. En Japón, a partir de 2017, casi el 100% de los residentes están en línea, el uso de teléfonos inteligentes está llegando al 80% y más de la mitad de la población está utilizando alguna forma de redes sociales.

Revistas

Revistas semanales

- *Aera* (アエラ) - Centro-izquierda
- *Viernes* (フライデー) - revista de fotos
- *JoseiJishin* (女性自身) - para mujer
- *Nikkei Business* (日経ビジネス) - económico
- ShūkanAsahi (週刊朝日). Liberal.
- Economista Shūkan (週刊エコノミスト). Económico
- ShūkanKinyoubi (週刊金曜日). Extremo izquierdo.
- ShūkanBunshun (週刊文春). Conservador
- Diamante Shūkan (週刊ダイヤモンド). Económico
- *ShūkanGendai* (週刊現代) Liberal.
- ShūkanJosei (週刊女性). Para mujeres
- Puesto Shūkan (週刊ポスト). Conservador
- ShūkanShinchou (週刊新潮). Conservador
- ShūkanToyoKeizai (週刊東洋経済). Económico
- ¡Spa! (スパ!). Conservador
- Domingo Mainichi (サンデー毎日). Liberal

Revistas mensuales

- *Bungei* Shunjuu (文藝春秋). Conservador.
- *ChuuouKouron* (中央公論). Afiliado al YomiuriShimbun. Conservador.
- *Seiron* (正論). Publicado por SankeiShimbun Company. Conservador.
- *Sekai* (世界). Progresivo.

Documentos regionales

Otros documentos regionales conocidos a nivel nacional incluyen Nishinippon Shimbun (西日本新聞) en Kyushu, Hokkaido Shimbun (北海道新聞) en Hokkaido, Kahoku Shimpo (河北新報) en Tohoku, Chugoku Shimbun (中国新聞) en Chugoku.

Papeles especiales

Entre los periódicos especializados se encuentran publicaciones como Nikkan Kogyo Shimbun (The Business and Technology Daily News) de amplia circulación, el diario Seikyo Shimbun (聖教新聞) de la organización budista Sōka Gakkai y Shimbun Akahata, el órgano diario del Partido Comunista Japonés. Otros nichos incluyen artículos dedicados íntegramente a predecir los resultados de las carreras de caballos. Uno de los artículos más conocidos del género es Keiba Book (競馬ブック). Shūkan Go (週刊碁) es un periódico semanal que cubre los resultados de los torneos profesionales de Go y contiene sugerencias sobre la estrategia de Go.

Como en otros países, las encuestas tienden a mostrar que el número de suscriptores de periódicos está disminuyendo, una tendencia que se espera que continúe.

Afirmaciones de sesgo de los medios

Las afirmaciones de sesgo de los medios en los periódicos japoneses y los medios de comunicación en general se ven a menudo en blogs y foros de Internet de derecha, donde los "medios de comunicación" (*masu-komi* en japonés) a menudo se denominan "basura masiva" (*masu-gomi*). Los manifestantes llevaron carteles con este epíteto en Tokio el 24 de octubre de 2010, en lo que supuestamente fue la primera manifestación en Japón que se organizó en Twitter. Entre el público en general, la credibilidad de la prensa sufrió después de la crisis de la planta de energía nuclear de Fukushima Daiichi, cuando los reporteros no presionaron a las fuentes gubernamentales e industriales para obtener más información, y los informes oficiales resultaron ser inexactos o simplemente erróneos. Kazuo Hizumi, un periodista convertido en abogado, detalla problemas estructurales en su libro, 「マスコミはなぜマスゴミとばれれるのか？」, *"Masukomiwanazemasugomi to yobareru no ka?",("¿Por qué los medios de comunicación se llaman basura masiva?"*), Que sostiene que una red compleja de instituciones, como burócratas de élite, poder judicial, sistema educativo, fuerzas del orden y grandes corporaciones, todos los cuales se benefician al mantener el estatus quo, da forma a los medios de comunicación y la comunicación de una manera que controla la política japonesa y desalienta el pensamiento crítico.

Estaciones clave: televisión y radio

En Japón, hay cinco estaciones de radiodifusión que lideran la red de radiodifusión comercial. Las cinco estaciones son Nippon Television, Tokyo Broadcasting System, Fuji Television, TV Asahi y TV Tokyo. Sus oficinas centrales están en Tokio, y se llaman zaikyō kīkyoku (在京キー局, estaciones clave en Tokio) o kīkyoku (キー局, estaciones clave).

Las estaciones clave hacen programas de noticias y programas de entretenimiento y los venden al por mayor a las estaciones de transmisión locales a través de las cadenas. Aunque las estaciones de radiodifusión locales también fabrican programas, el uso de las estaciones clave es muy grande y las estaciones clave vendieron el 55,7% de las ventas totales de programas de televisión en el año fiscal 2002 (abril de 2002 a marzo de 2003). Además, las redes están fuertemente conectadas con las editoriales de periódicos y tienen una gran influencia en los medios de comunicación. Por esta razón, a menudo se les critica.

Además, las filiales de las emisoras clave realizan transmisiones por CS y distribución por Internet. La definición de estación clave ha cambiado un poco en los últimos años.

Esquema

En Japón, todas las empresas de radiodifusión (excepto NHK y Radio Nikkei) que realizan transmisiones de televisión terrestre tienen una región de transmisión designada. En el artículo 2 de la Ley de radiodifusión japonesa (放送法), el Ministerio del Interior y Comunicaciones define la zona fija donde se puede recibir simultáneamente la transmisión del mismo programa para cada clasificación de transmisión. Entonces, la empresa de radiodifusión construye una red con otras regiones, y con esta red establece el intercambio de noticias o programas. Las empresas de radiodifusión que envían muchos programas a estas redes se denominan estaciones clave.

Actualmente, las estaciones de radiodifusión ubicadas en Tokio envían los programas para todo el país. Sin embargo, aunque Tokyo MX está en la región de Tokio, es solo una estación independiente UHF de la región de Tokio.

Las estaciones de radiodifusión en Nagoya y otras áreas son más antiguas que las de Tokio. Sin embargo, con el fin de cubrir los grandes costos de hacer programas, se establecieron estaciones clave en Tokio para vender programas en todo el país. Algunas estaciones locales tienen una tasa de ganancias más alta ya que simplemente pueden comprar programas de las cadenas.

Estaciones de subclave

Dado que las estaciones de radiodifusión que asignan las oficinas centrales en la región de Kansai (especialmente en Osaka) tienen un marco de suministro de programas en el horario de máxima audiencia, etc., y envían muchos programas posteriormente a kīkyoku, se denominan jun kīkyoku (準キー局, sub- estaciones clave).

Lista de estaciones clave

Medios de comunicación	La red	*Kīkyoku* (Kantō)	*Jun kīkyoku* (Kansai)	*Kikankyoku* (Tōkai)
Televisión terrestre	Red de noticias Nippon (NNN)	Televisión Nippon (NTV)	Yomiuri Telecasting Corporation (ytv)	Transmisión de televisión Chūkyō (CTV)
	Red de noticias de Japón (JNN)	Sistema de radiodifusión de Tokio (TBS)	Sistema de radiodifusión Mainichi (MBS)	Radiodifusión de Chubu-Nippon (CBC)
	Red de noticias de Fuji (FNN)	Televisión Fuji (CX)	Corporación de Telecasting de Kansai (KTV)	Transmisión de televisión Tōkai (THK)
	Red de noticias All-Nippon (ANN)	TV Asahi (EX)	Asahi Broadcasting Corporation (ABC)	Red de radiodifusión de Nagoya (Mētere・NBN)
	TV Tokyo Network (TXN)	TV Tokio (TX)	Televisión Osaka (TVO)	Radiodifusión de televisión de Aichi (TVA)
Radio AM	Red de radio de Japón (JRN)	TBS Radio & Communications (TBS R&C)	Mainichi Broadcasting System (MBS) Asahi Broadcasting Corporation (ABC)	Radiodifusión de Chubu-Nippon (CBC)
	Red Nacional de Radio (NRN)	Nippon Cultural Broadcasting (QR) Nippon Broadcasting System (LF)	Mainichi Broadcasting System (MBS) Asahi Broadcasting Corporation (ABC) Osaka Broadcasting Corporation (Radio Osaka, OBC)	Radiodifusión Tokai (SF)
Radio FM	JFN	Tokio FM	fmosaka	FM Aichi
	JFL	J-WAVE	FM802	ZIP-FM
	MegaNet	InterFM	FM Cocolo	Radio-i

Agencias de publicidad

- Dentsu (電通). La agencia de publicidad más grande de Japón y la cuarta más grande del mundo. Dentsu tiene una enorme presencia en la televisión y otros medios, y tiene fuertes vínculos con la rama legislativa del gobierno.
- Hakuhodo (博報堂). La segunda agencia de publicidad japonesa más grande.
- Asatsu-DK (アサツーディ・ケイ). La tercera agencia de publicidad japonesa más grande.

Los programas de entretenimiento

Un programa de variedades japonés es un programa de televisión de entretenimiento compuesto por una variedad de acrobacias originales, actuaciones musicales, parodias de comedia, concursos de preguntas y otros actos. Los programas de variedades japoneses están hechos predominantemente para ser extraños y extremadamente rápidos con fines de entretenimiento y se programan principalmente durante el horario de máxima audiencia de la televisión. Por lo general, cuentan con una variedad de anfitriones que incluyen, entre otros, celebridades, comediantes, ídolos del J-pop, etc.

Historia

Los programas de variedades japoneses existen desde la década de 1950 y hay muchos de ellos. Hay programas de variedades que tratan desde comer alimentos raros hasta jugar juegos raros. Los programas de variedades japoneses se ven en el extranjero y Japón puede ser estereotipado debido a estos programas. Hay una variedad de memes que circulan por el mundo que intentan mostrar lo "extraño" que es Japón. La gente se sintió atraída por estos programas de preguntas y respuestas con sus preguntas extrañas y escenarios imposibles. Ver a la gente hacer el ridículo fue extremadamente entretenido y pensar que todo comenzó con un programa de juegos básico que era similar a las charadas llamado "Gesto". El segundo programa de televisión japonés de mayor duración, que es una comedia, es Shōten, que comenzó a transmitirse en 1966 en Nippon TV. La televisión en Japón tuvo un gran impacto en la década de 1930, pero luego se detuvo debido a la Segunda Guerra Mundial. Después de la Segunda Guerra Mundial, NHK y Nippon television pudieron comenzar de nuevo alrededor de 1953. Uno de los primeros programas que comenzó en Nippon TV fue Downtown no Gaki no Tsukai ya Arahende!, que comenzó en 1989 y todavía se está ejecutando hasta el día de hoy con 1378 episodios al 29 de octubre de 2017. Takeshi's Castle es otro programa más antiguo que se emitió entre 1986 y 1990 con 133 episodios en total.

Situación actual

Los programas de televisión japoneses como Music Station y Utaban (cancelados en 2010) continúan en un formato casi prístino de los mismos programas de variedades de años antes. Los únicos cambios importantes han sido la creciente desaparición de la música de respaldo en vivo desde la década de 1980.

Kyosen Ōhashi, un presentador que alguna vez fue popular, dijo: "Los programas extraños que se llaman Variety solo existen en Japón".

Uno de los clips de mayor circulación es un segmento de Gaki no Tsukai, presentado por el dúo de comedia Downtown. En una parte, si los concursantes masculinos no dicen correctamente un trabalenguas, son golpeados en la entrepierna por un poste con resorte (La Máquina Chinko, o, literalmente, la Máquina del Pene), causando un gran dolor. Hitoshi Matsumoto intentó retirarse, pero el presentador, su compañero de comedia y coanfitrión Masatoshi Hamada, lo engatusó de regreso a la plataforma.

Controversia con respecto a los programas de juegos

Los programas de juegos japoneses han sido conocidos por incluir desafíos muy crueles, y *Hollywood Reporter* incluso declaró en 2008 que "los japoneses han elevado la crueldad a una forma de arte". En 2002, se reconoció que estos desafíos de programas de juegos habían causado lesiones físicas a algunos concursantes. Algunas de estas lesiones en programas de juegos japoneses incluso incluyeron lesiones en la columna. En 2014, los programas de juegos japoneses todavía eran reconocidos por tener desafíos crueles bajo la apariencia de comedia. En los Estados Unidos de América en diciembre de 1994, Saturday Night Live se burló de estas formas únicas de programas de juegos con un boceto llamado *Quiz Kings*. También se burlaron de ellos en un episodio de Los Simpson de mayo de 1999 llamado *Thirty Minutes Over Tokyo.*

Influencias en el exterior

Los programas de juegos japoneses han ganado popularidad en todo el mundo en los últimos años. Un ejemplo notable es *Hole in the Wall*, o *Brain Wall*, que ha tenido versiones locales en Rusia, China, Argentina, Australia, Estados Unidos y Gran Bretaña. Las dos últimas son las versiones más exitosas, con FOX Network y Cartoon Network cada una teniendo un éxito decente con las versiones estadounidenses del formato. La BBC también tendría éxito con su propia versión en el Reino Unido.

Con los programas de juegos extranjeros ganando interés por parte de los espectadores estadounidenses, en 2008, ABC crearía y transmitió dos programas de juegos que tomaron influencia de los programas de juegos japoneses. El primero de ellos fue *Wipeout*, un programa de competencia semanal que involucró a los concursantes jugando en una gran carrera de obstáculos. El otro fue *I Survived a Japanese Game Show*, que era un reality show que usaba un programa de juegos japonés ficticio para eliminar a los concursantes uno por uno hasta que el último jugador en pie ganaba un gran premio. Debido a las similitudes entre sus programas y otros programas japoneses, ABC ha sido demandada por TBS (Tokyo Broadcasting System) por supuestamente copiar a *Sasuke* y *Takeshi's Castle*.

La superpoblación de máquinas expendedoras

Si conoces Japón también conocerás su fama de encontrarse una máquina expendedora a cada paso mientras recorres sus calles. Japón cuenta con más de 5 millones de estas máquinas repartidas por todo el país, y por ello se le considera como el país con más máquinas expendedoras del mundo. Además, este negocio supera los mil millones de yenes (moneda japonesa) en ventas. ¿Quieres saber más sobre esta curiosidad japonesa?

Las máquinas expendedoras forman parte del paisaje japonés.

¿Qué son las máquinas expendedoras?

Las máquinas expendedoras son máquinas de venta automática, es decir, que no necesitan de ningún dependiente humano para vender y normalmente se encuentran situadas en la calle. En estas podemos encontrar productos como golosinas, refrescos, sándwiches, periódicos e infinitas posibilidades más. Al no ser necesario ningún trabajador, las máquinas estarán disponibles durante las 24hrs del día, a no ser que se encuentren dentro de algún establecimiento.

Su historia data del siglo I, cuando Herón de Alejandría, un ingeniero y matemático egipcio, inventó la que sería la primera expendedora: ésta dispensaba agua bendita a cambio de una moneda. En el siglo XVII aparecieron las máquinas que vendían tabaco, aunque aún se necesitaba de ayuda humana para su total funcionamiento. Pero en 1867 en Inglaterra se patentó la primera máquina completamente automatizada, y se extendieron a Alemania y Estados Unidos que proporcionaron las máquinas de chocolate y chicles. En Japón, la máquina que es conocida como la más antigua, vendía tarjetas y sellos, de hecho, se encuentra expuesta en el Museo del Papel Moneda y El Sello Postal de Tokio.

Tipos de máquinas expendedoras de Japón

La peculiaridad de las máquinas expendedoras en Japón, denominadas en japonés como jidōhanbaiki (自動販売機), es que te las puedes encontrar de todo tipo y, en primer lugar, veremos las más comunes.

Máquinas expendedoras de dulces y refrescos

En Japón, las máquinas más comunes son las de bebidas tanto frías como calientes, como café, zumo o refrescos. Comenzaremos con las máquinas que menos nos pueden sorprender pues las hemos visto muy similares en nuestras ciudades, aunque posiblemente haya alguna que te sorprenda.

Máquinas expendedoras de comida caliente

Es normal encontrar máquinas expendedoras que vendan galletas o cualquier tipo de snack, ¿pero alguna vez habías visto una que te venda ramen o hamburguesas? Pues en Japón es de lo más común, incluso existen establecimientos que actúan como restaurante, ya que sirven comida únicamente, pero sin camareros ni cocineros, pues estas máquinas hacen todo el trabajo.

Máquinas expendedoras de gachapones

Las máquinas de gachapones son como las expendedoras que nosotros conocemos, las cuales por un euro te dispensan una bolita de plástico con un juguete para niños. Sin embargo, en Japón, estas máquinas son tanto para niños como para adultos, ya que en ellas se pueden ver figuras coleccionables en forma mini de coches y videoconsolas antiguas, puedes encontrar figuritas de tus series anime favoritas, también de juegos míticos como Digimon o Pokemon, y mucho más. Estas máquinas son muy populares en Japón, tanto que podemos encontrar locales dedicados exclusivamente a estos gachapones, y en donde podremos ver cientos de máquinas con diferente contenido.

Máquina expendedora de café y zumo. Máquina expendedora de comida y snacks.

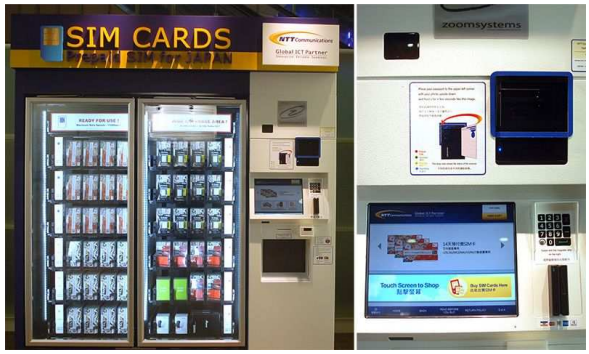
Las más curiosas

Cuando decíamos que había máquinas expendedoras para todo no estábamos bromeando, aquí te mostramos unos cuantos ejemplos que nos han sorprendido.

Máquina de helados

Máquinas expendedoras de tarjetas SIM

Estas máquinas se suelen encontrar en los lugares más turísticos,así como aeropuertos o estaciones de metro y tren. Sirven para que los turistas que tengo números de otros países puedan obtener una tarjeta SIM para su teléfono sin ningún tipo de problema y de la forma más rápida posible.



Máquina expendedora de tarjetas SIM

Máquinas expendedoras de alimentos de campo

¿Estas escaso de vegetales y frutas en tu casa y te han cerrado todos los supermercados cercanos? Pues estas máquinas expendedoras serán tus aliadas. En Japón encontraréis máquinas que dispensen casi todo tipo de alimentos de campo, así como lechugas, huevos, plátanos, etc.

Máquinas expendedoras de flores

Las máquinas expendedoras pueden salvarnos de cualquier apuro, inclusive si te has acordado en el último momento de tu aniversario con tu pareja y se te ha olvidado comprar algún detalle para la ocasión. En la máquina que veréis a

continuación, venden flores frescas y por tanto necesita ser repuesta cada cierto tiempo para vender siempre las flores en mejor estado, a no ser que sean de plástico, en ese caso no necesitarán tantos cuidados.

Máquinas expendedoras de paraguas

Si sales algún día de casa y se te ha olvidado mirar la previsión meteorológica, no tienes de qué preocuparte, en Japón existen máquinas expendedoras de paraguas para que si te cae una tormenta encima no te empapes, son bastantes comunes de ver en lugares como el metro e incluso a pie de calle.

Máquina expendedora de paraguas

<u>Cómo usar una máquina expendedora</u>

Las máquinas expendedoras de Japón son muy fáciles de operar, pero muchas de ellas no tienen explicaciones en inglés de cómo utilizarse o de las bebidas. Puede ser un poco confuso si eres un usuario primerizo.

1. Inserta tu pago

Quizás lo más importante que debes saber sobre las máquinas expendedoras en Japón es que debes insertar tu pago primero. Una vez que lo has hecho, las luces de la máquina se iluminaran. Las máquinas expendedoras aceptan billetes de 1.000 yenes, y monedas de 500, 100 y 10 yenes. No puedes utilizar monedas de 5 o 1 yen, o billetes de otra denominación.

A veces encontrarás máquinas expendedoras en las estaciones de tren con pantallas táctiles digitales. Puedes pagar en efectivo en estas máquinas, pero también aceptan diferentes tipos de tarjetas IC de prepago. Pasa primero tu tarjeta antes de hacer tu selección.

2. Elige tu bebida

Después de insertar tu pago, elige que bebida quieres apretando el botón debajo. Las máquinas expendedoras venden bebidas frías y calientes (las bebidas calientes están disponibles solamente durante otoño e invierno). En la imagen se muestra una máquina expendedora con un inventario de bebidas calientes y frías, incluyendo agua, bebidas suaves, bebidas energéticas, jugo, té y café en lata. Esta es una selección común, pero la selección y el precio pueden variar dependiendo de la máquina.

Si no puedes leer kanji (caracteres chinos) puede ser difícil comprar la bebida que quieres o saber cuáles son las opciones. Por ejemplo, una bebida que parece agua puede ser saborizada o una bebida deportiva con gas. También puede resultar difícil distinguir qué café tiene leche y azúcar. Debajo se encuentra una tabla con algunas bebidas comunes.

Etiquetado común	Significado
水	Agua
ジュース	Jugo
お茶, 御茶, 緑茶	Té verde
コーヒー	Café
ミルクティー	Té con leche
麦茶	Té de cebada
ココア	Chocolate
砂糖, 微糖	Contiene azúcar, reducido en azúcar
無糖 or ブラック	Sin azúcar, negro (café)

3. ¡No olvides Tu Cambio!

Después de escoger la bebida que quieres, recógela de la parte de abajo de la máquina y toma tu cambio. A menudo la gente olvida su cambio, pero las monedas hacen ruido cuando caen a la bandeja del cambio (mostrada arriba). Si pides una bebida caliente, ten cuidado con el calor cuando la tomes, pues estará caliente. ¡Abre tu bebida y disfruta!

Bebidas agotadas y un truco para ahorrar dinero

En raras ocasiones, la máquina no tendrá ninguna reacción después de que escojas la bebida que quieres. Si el botón se enciende en rojo o muestra lo que está en la imagen de arriba, la bebida está agotada. A menos que haya múltiples espacios con esa bebida, tendrás que ordenar una diferente o apretar la palanca del cambio para un reembolso. Si esto no pasa, puede que la máquina esté averiada.

Adicionalmente, los precios pueden variar entre máquinas. Por ejemplo, las bebidas que se venden en las plataformas de los trenes pueden estar disponibles por un precio menor en una máquina fuera de la estación. Además, puedes encontrar máquinas de monedas de 100 yenes donde puedes encontrar todas o la mayoría de las bebidas por 100 yenes.

Estas son solo algunas de las máquinas más curiosas, pero os sorprendería la cantidad de expendedoras que hay sobre artículos de lo más inesperados desde insectos hasta ropa interior.

Leyes extrañas y otras no tanto

Algunas leyes tienen mucho sentido, pero su castigo puede ser bastante alto e inseparable en comparación con otros países. Otros se consideran bastante extraños.

Como todos sabemos, cada país tiene sus leyes y reglas a seguir, y todo el que vive en cualquiera de ellos está obligado a cumplirlas. En Japón no es diferente, todos, incluso los turistas, tienen que seguir sus reglas, así que, si no quieres ir a Japón y acabar resfriado, ven a ver estas 24 cosas prohibidas en este país.

1.Pedalear con paraguas

En los demás países no es común, pero hay personas que lo usan cuando andan en clima lluvioso o incluso soleado.

Pero en Japón, cuando llueve, puedo usar un paraguas cuando voy en bicicleta.

La respuesta a esa pregunta es no. En Japón es ilegal usar un paraguas abierto mientras se anda en bicicleta incluso si está lloviendo, su ley es estricta y si no se sigue puede tener consecuencias.

2.**Pedalear borracho**

Ya no es novedad para nadie que conducir ebrio está prohibido en todos los países, incluido Japón, y en Japón también se considera ilegal andar en bicicleta después de esa noche de copas, y esta ley también es una ley muy estricta y todos los habitantes de Japón tienden a ser sumisos, y esto también va para aquellos que quieren tomar una gira de vacaciones. Como se dijo anteriormente, quienes desobedezcan por pedalear borrachos en Japón tendrán una multa de 1 millón y cinco años de prisión. Vale la pena recordar que las bicicletas se consideran vehículos livianos en Japón. Estoy seguro de que no quieres desobedecer esta ley.

3.Bicicletas en la acera

En Brasil, es muy común ver bicicletas dejadas en las aceras donde caminamos, ya sea en grandes movimientos. Pero en Japón también hay una ley muy estricta con este tipo de cosas, se considera ilegal, especialmente donde hay grandes movimientos como Tokio.

Esta ley también determina que solo se permite circular en bicicleta por las aceras a niños de 13 años o más, y adultos mayores de 70 años o personas con movilidad reducida.

Normalmente esta es una regla que puede resultar en que el ciclista reciba una advertencia verbal. Sin embargo, puede ser multado si lleva a alguien en la espalda.

En este caso, la multa es de 20 mil yenes.

Este valor también se puede aplicar en caso de bicicletas sin iluminación por la noche o por utilizar auriculares mientras se pedalea.

4.Cruzar la calle sin que el semáforo lo permita

Aunque esta práctica la llevan a cabo indiscriminadamente muchos japoneses e incluso extranjeros, cruzar la calle sin que el cartel de peatones esté abierto es un acto en contra de las leyes de tránsito en Japón, por lo que, si no quieres problemas, lo mejor es seguir la ley.

Casi nadie será multado por esto, pero dependiendo del estado de ánimo del oficial, el delincuente puede pagar 50.000 yenes y tomarse unas vacaciones de tres meses en el sistema penitenciario japonés.

5.Ir con el teléfono móvil al volante

Esta práctica de infracción ya todos somos conscientes que nos puede causar grandes consecuencias, esto aplica no solo para Japón, sino para todos los países que sabemos contiene esta ley que es ilegal usar un teléfono celular mientras se conduce.

Desde la introducción de los "teléfonos inteligentes", han causado accidentes graves debido a que, a veces, una simple llamada puede distraer al conductor del tráfico.

El simple hecho de que le eches esa simple mirada a tu celular, aunque sea por el GPS te da una multa de 18.000 yenes y seis puntos. Dando automáticamente una suspensión de uno a seis meses de la licencia para conducir.

Si se considera un peligro de tráfico y se procesa como delito penal, la multa sube a 300.000 o una pena de prisión.

6.Fumar en lugares públicos

Fumar en lugares públicos es considerado ilegal en Japón, así que si te gusta fumar ve a Japón, evítalo, ve a una zona reservada para fumadores y allí podrás fumar con otras personas sin problemas.

7.Robar paraguas

En este aspecto, Japón se diferencia de otros países, ya que allí es bastante común encontrar lugares para poner paraguas mojados, y como sabes, robar estos paraguas ciertamente se considera ilegal y puede ser que te lleven a prisión por esta infracción.

8.Consumo de bebidas alcohólicas en menores de 20 años

El consumo de bebidas alcohólicas para jóvenes menores de 20 años se considera ilegal en Japón, aunque es algo fácil de comprar y sería bueno evitarlo si tienes menos de 20 años.

9.Estacionar en lugares prohibidos

Miles de japoneses utilizan bicicletas, y en las grandes ciudades no hay donde aparcar mayoritariamente, lo que les lleva a aparcar en lugares prohibidos.

Tal infracción puede llevar a que tenga su bicicleta o vehículo en el patio y tenga que desembolsar sus 5.000 yenes para retirar.

10.Hablar alto en el transporte público

Uno de los hábitos comunes de los hispanos es hablar a través del transporte público. Esto también puede ocurrir en Japón.

Pero será una falta de respeto para las personas a tu lado si alguien comienza a hablar en voz alta. Por difícil que sea de imaginar, en el transporte público en Japón la gente no les habla en voz alta cuando es necesario, sino que susurran o eligen estar callados. Así que cuando estés ahí, ya sabes: calla.

11.Mirar fijamente a la gente o tomarles fotos en público

Tal vez hayas visto a alguien con alguna ropa o algún objeto que te haya gustado y quieras uno igual, y tal vez estés pensando en hacerle una foto escondido, pero debes saber que en Japón a los japoneses no les gusta que los miren fijamente, y mucho menos alguien tomando fotos. Entonces, para evitar causar inconvenientes, evita estas cosas.

12.Consumir medicinas en público

Llevar medicamentos a Japón puede ser complicado, ya que existen algunas restricciones en la cantidad de algunos artículos. Ciertas cantidades de medicamentos que se consideran normales en nuestro país en realidad no están en Japón. Así que cuando salgas de viaje, evita tomar demasiado medicamento, porque puede estar vetado.

13.Prohibido viajar a la Antártida sin avisar al Gobierno

La mayoría de las personas no necesitan notificar al gobierno a dónde van a viajar. Pero en Japón, si vas a la Antártida, tienes que hacerlo debido a un tratado que Japón firmó con la Antártida en 1997.

Para proteger la Antártida del daño ambiental, Japón necesita el aviso y la aprobación de las personas que deseen visitar el sitio, ya sea por turismo o investigación. El incumplimiento de estos requisitos puede resultar en una multa de hasta 500.000 yenes.

14.Prohibido participar en guerras

Despues de la II Guerra Mundial, Japón se convirtió en aliado de EE.UU. y firmó un acuerdo que le impide participar en cualquier tipo de guerra, o tener cualquier tipo de ejército. Eso, en japon no hay ejercito.

15.Divorcio en mujeres

Por ley, las mujeres divorciadas deben esperar seis meses antes de volver a casarse. Si la mujer da a luz durante este período, el niño será legalmente considerado hijo del ex marido.

16.Nacimiento y ciudadanía japonesa

Si un ciudadano japonés deja embarazada a una extranjera, debe reconocer al niño durante el embarazo. Solo entonces el niño podrá tener la nacionalidad japonesa, de lo contrario, solo el joven de 20 años podrá registrarse como adulto.

17.Ir sin sujetador

Existe una ley japonesa que exige que las mujeres usen sostén en lugares con aire acondicionado, el propósito de esta ley es prevenir el acoso en el trabajo.

18.No enseñar demasiado

Aunque muchas chicas japonesas usan minifaldas, es ilegal exponer sus muslos o nalgas en público según la Ley de Delitos Menores, aprobada en 1948. Es probable que esta ley se haya quedado en el camino.

Sin embargo, la mayoría de las personas desconocen la ley que rara vez se aplica, pero según la ley de delitos menores, cualquier persona que viole esta regla puede enfrentar hasta 29 días en la cárcel.

19.<u>No deteriorar ni tirar el dinero</u>

En Japón está prohibido dañar o desechar dinero (billetes y monedas), con una multa de 200.000 yenes y hasta 1 año de prisión. Tienes dudas sobre esta ley, hazlo frente a la autoridad japonesa y mira lo que pasa. Extraño, ¿no?

20.<u>Prohibido hacer clones</u>

Clonarte a ti mismo suena genial y divertido, pero en Japón, los experimentos de clonación humana han sido ilegales desde 2001. A pesar de ser muy específicos, pueden dar lugar a multas y encarcelamiento.

Si se clona a un humano, será sentenciado a 10 años de prisión o una multa de 10.000.000 yenes (casi 100.000 dólares). La ley fue creada para evitar que los científicos se involucren en la investigación de la clonación humana.

21.<u>Prohibido mojar a un peatón con tu vehículo</u>

No hay nada más aterrador que ser empapado por un automóvil que se niega a reducir la velocidad en un día lluvioso. Tal conducción descuidada es inaceptable en Japón, y los conductores pueden recibir multas de hasta 7.000 yenes.

La ley también requiere que los vehículos estén equipados con parachoques o que reduzcan la velocidad cuando llueve para evitar comprometer la seguridad de los peatones. Si se moja con un automóvil, simplemente fotografíe el vehículo y repórtelo.

22.<u>Prohibido obligar a beber a alguien</u>

Es ilegal emborrachar a otros en Japón. Así que tenga cuidado la próxima vez que sirva bebidas. Obligar a alguien a beber o ser agresivo puede considerarse acoso.

23.<u>Matrimonios solo en mayores de 18 años</u>

El sexo en Japón está permitido a partir de los 13 años, pero el matrimonio solo está permitido después de los 18 años. Vale la pena recordar que la mayoría de edad en Japón es a los 20 años, la edad mínima para consumir bebidas.

En el pasado, la ley japonesa estipula que las niñas pueden casarse a los 16 años y los niños no pueden casarse hasta los 18. Pero ahora las reglas han cambiado y la edad mínima para contraer matrimonio es de 18 años para ambos sexos.

Fuentes originales de los artículos:

- Datos generales de Japón: https://skdesu.com/es/datos-generales-de-japon/
- Idiomas que se habla en Japón: https://es.wikipedia.org/wiki/Idiomas_de_Jap%C3%B3n
- Las prefecturas de Japón: https://ikigaimatsuri.com/conozcamos-mapa-de-japon/
- El clima en el archipiélago nipón: https://www.nippon.com/es/features/jg00059/
- El yen: https://skdesu.com/es/yenes-monedas-de-japon/
- La Familia Imperial Japonesa: https://www.nippon.com/es/features/jg00108/
- La figura del Primer Ministro: https://es.wikipedia.org/wiki/Primer_ministro
- El sintoísmo: https://www.magiasiatica.com/sintoismo-religion-de-japon/
- El sistema educativo japonés: https://voyapon.com/es/sistema-educativo-japones/
- Los barrios (o ciudades satélites de Tokyo): https://skdesu.com/es/tokio-guia-barrios/
- La gastronomía japonesa: https://es.wikipedia.org/wiki/Gastronom%C3%ADa_de_Jap%C3%B3n
- El Monte Fuji. El pico más alto y visitado: https://queverenelmundo.com/que-ver-en-japon/guia-del-monte-fuji/
- Los sakura (árboles de cerezo): https://skdesu.com/es/sakura-cereza-curiosidades/
- Las aves endémicas y migratorias: https://www.japan.travel/es/guide/bird-watching-japan/
- El bosque de Aokigahara. El lugar perfecto para morir: https://www.darumatravelers.com/aokihagara-el-bosque-de-los-suicidios-turismo-oscuro/
- Los terremotos en Japón: https://www.datosmundial.com/asia/japon/terremotos.php y https://voyapon.com/es/terremotos-en-japon/
- Shiba Inu y Akita Inu: https://www.expertoanimal.com/diferencias-entre-shiba-inu-y-akita-inu-25585.html
- La literatura japonesa: http://ong-solican.es/letras/japon.htm
- El haiku: https://es.wikipedia.org/wiki/Haiku
- El Manga y el Anime: https://www.superaficionados.com/manga-historia/
- El Ukiyo-e: https://japonnoyokan.es/blog/el-ukiyo-e.html
- Los Yokai. Las criaturas del folklore japonés: https://voyapon.com/es/yokai-monstruos-sobrenaturales-japon/
- Las obras Kabuki: https://www.holajapones.com/historia-del-teatro-kabuki/
- La historia del cine japonés: https://xdoc.mx/preview/cine-japones-tradicion-y-condicionantes-creativos-actuales-una-5ef3beba140d0
- Los kaiju: https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/historia-kaijus-representantes-miticos-191294
- Los instrumentos de música tradicionales: https://learnacademy.cl/instrumentos-musicales-tradicionales-de-japon/
- El J-pop: https://es.wikipedia.org/wiki/J-pop
- El enka. El tradicionalismo musical por antonomasia: https://cooljapan.es/el-enka/
- La fiebre por el karaoke: https://www.diariodeabordoblog.com/blog/apuntes-de-japon-el-karaoke-por-mo.html
- El sumo: https://sumojapones.wordpress.com/historia-del-sumo/
- El puroresu (la lucha libre japonesa): https://www.nippon.com/es/features/h00082/
- El béisbol, el deporte más popular: https://www.japan.travel/es/guide/japan-baseball/
- Los Samurai: https://es.wikipedia.org/wiki/Samur%C3%A1i
- Las Geisha y las Maiko: https://www.kiaoratravellers.com/las-geishas-de-japon/
- Kokudoshi. La epidemia silenciosa: https://www.infobae.com/america/mundo/2020/12/13/kodokushi-la-epidemia-silenciosa-que-atormenta-a-japon-una-ola-de-muertes-en-absoluta-soledad/
- La Yakuza. Una organización criminal en decadencia: https://japonpedia.com/yakuza-mafia-japonesa/
- Keiretsu y el milagro japonés: https://historiahoy.com.ar/114934-keiretsu-y-el-milagro-japones/
- Las tasas de suicidio: https://es.wikipedia.org/wiki/Suicidio_en_Jap%C3%B3n
- Los sin techo: https://www.elconfidencial.com/mundo/2018-08-21/sin-techo-japon-tokio-pobreza-gobierno_1606430/
- El respeto a la tercera edad: https://es.linkedin.com/pulse/jap%C3%B3n-y-la-tercera-edad-del-respeto-diferencia-fern%C3%A1ndez-rengel
- Los salaryman: https://hmong.es/wiki/Salarymen
- El metro de Tokyo: https://www.japan.travel/es/es/todo-lo-que-necesitas-saber-sobre-el-metro-de-tokio/
- El tren bala: https://japonismo.com/blog/shinkansen-tren-bala-japon
- Los matsuri, o festivales y festividades: https://japonismo.com/calendario-festivales-japon
- El pachinko. El juego que saca tu lado más ludopático: https://www.japonalternativo.com/blog/vida-en-japon/que-es-como-se-juega-al-pachinko/
- El origami: https://imsanchis.com/historia-de-la-papiroflexia-y-el-origami/
- Evolución de los videojuegos en Japón: https://ikigaimatsuri.com/historia-de-los-videojuegos-en-japon/

- Los 5 juegos de mesa más populares: https://zenmarket.jp/es/blog/post/6858/juegos-japoneses-mesa
- Visitar un onsen: https://thenextland.com/que-es-un-onsen-en-japon-consejos-y-reglas
- Los medios de comunicación: https://hmong.es/wiki/Japanese_media
- Los programas de entretenimiento: https://hmong.es/wiki/Japanese_variety_show
- La superpoblación de máquinas expendedoras: https://matcha-jp.com/es/7182 y https://www.culturaasiatica.com/la-fama-de-las-maquinas-expendedoras-en-japon/
- Leyes extrañas y otras no tanto: https://skdesu.com/es/leyes-extranas-24-cosas-prohibidas-en-japon/